http://www.oldgamesitalia.net/

TX: 005
Anno II

GENNAIO 1989
L. 5000

the 16-Bit GAMES machine

SPECIALE CONVERSIONI

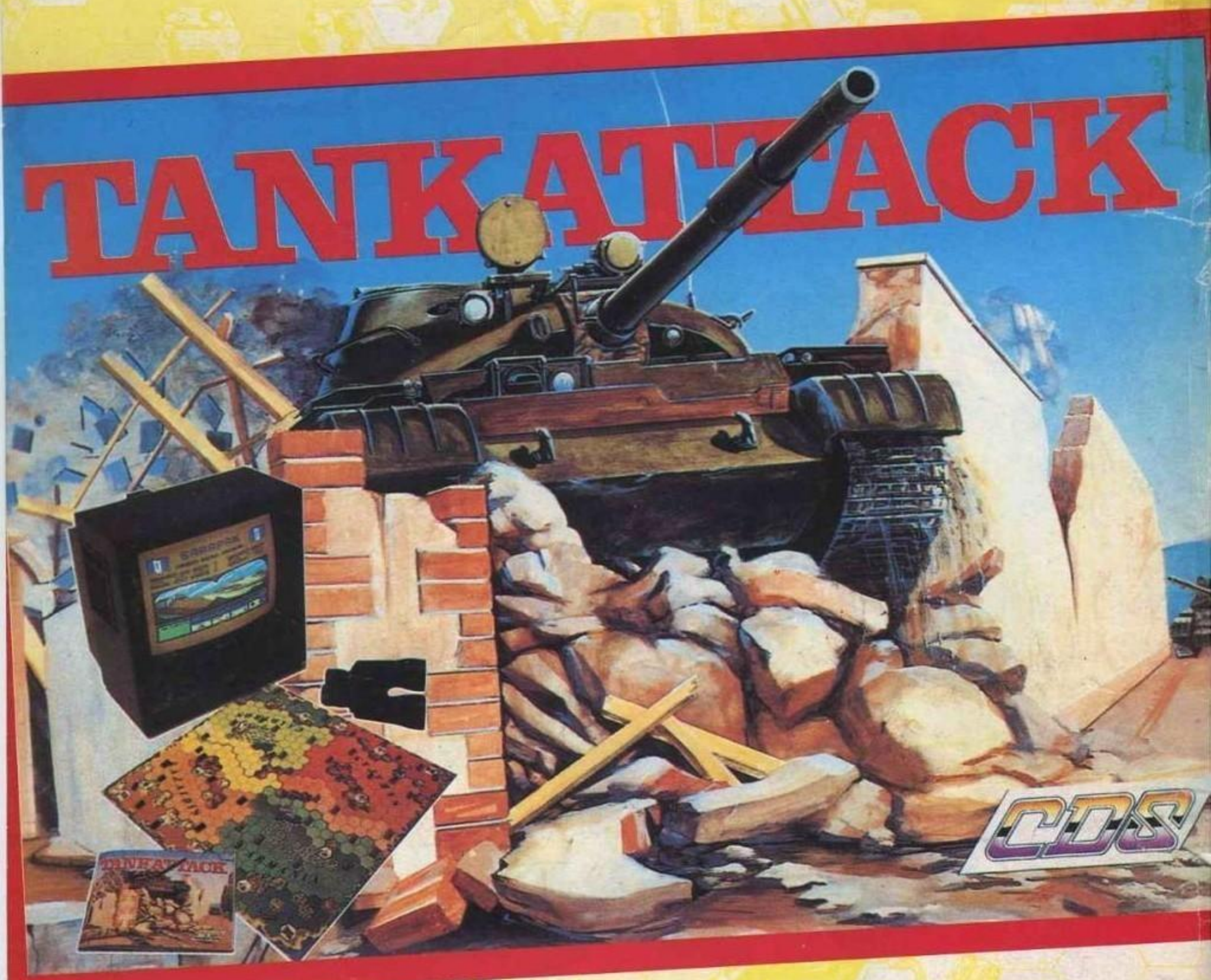
OPERATION WOLF
VICTORY ROAD
DOUBLE DRAGON
FLYING SHARK
ARKANOID II
SIDE ARMS

La Soluzione di
CHRONO QUEST

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TANK ATTACK



- Bellissimo gioco di simulazione completo di pannello e di pedine.
- Semplice da giocare, **TUTTO IN ITALIANO.**
- Puoi controllare un'intera divisione di carri armati e autoblindo.
- Possibilità di vedere l'attacco **"DAL VIVO"** sul computer.
- Da 2 a 4 giocatori.

CBM64 cass. **L. 25.000** disco **L. 29.000** AMIGA **L. 39.000**

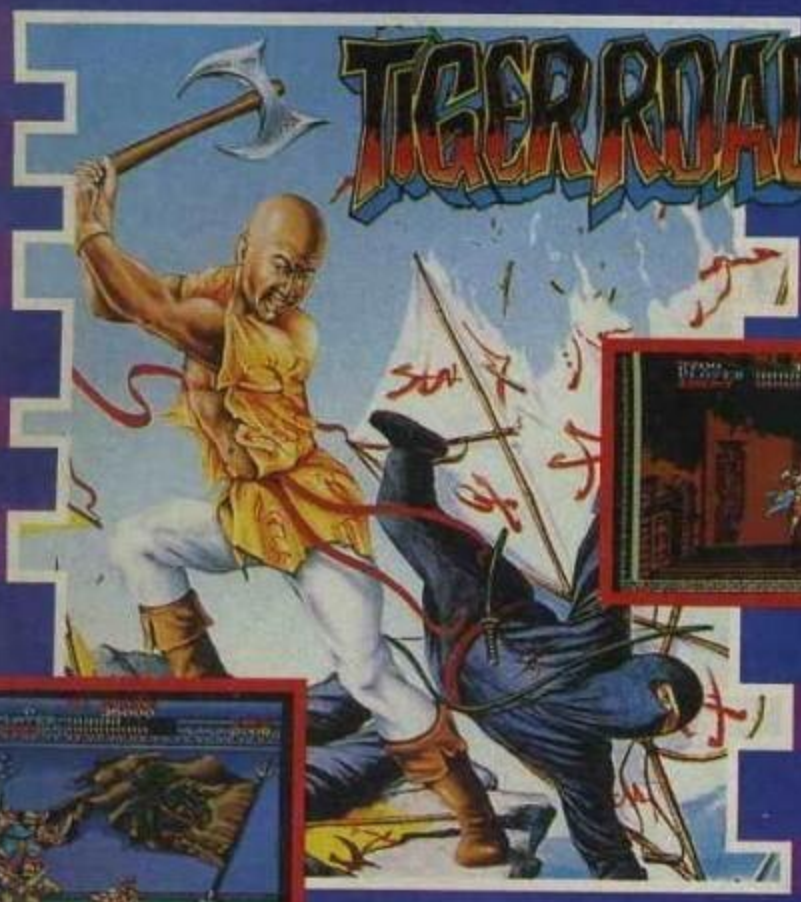
Disponibile anche per altri formati con programma in inglese

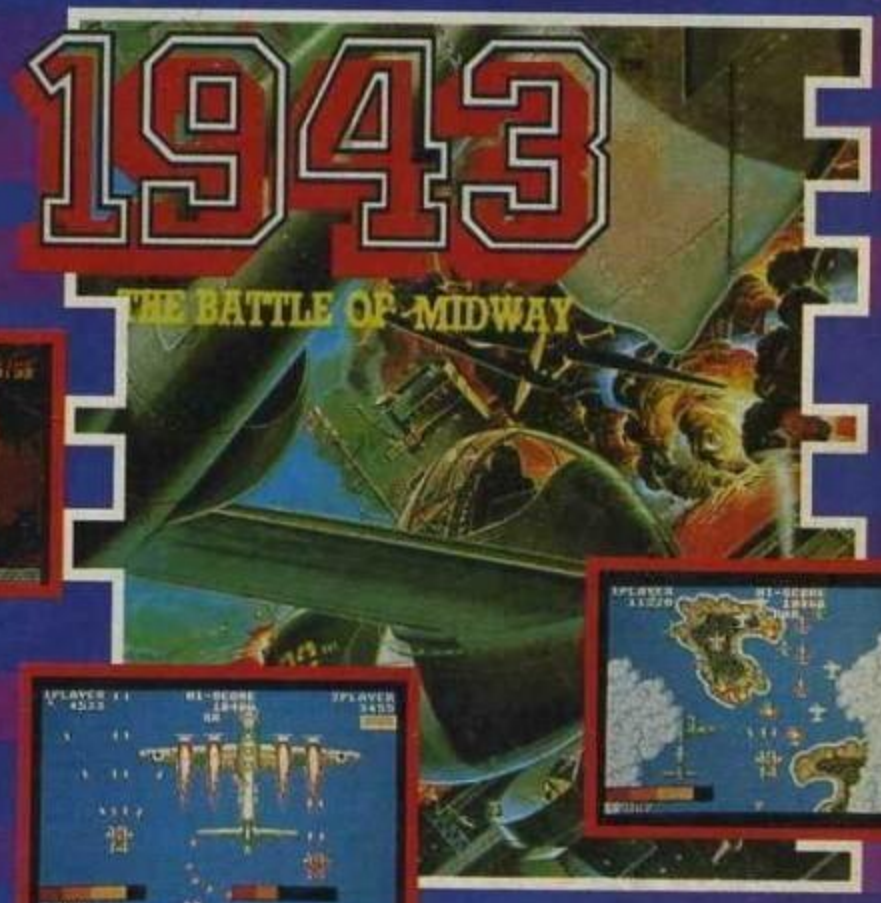
ADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casc

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"POTENZA ASSOLUTA A GETTONE"





TIGER ROAD™
Una favola dell'antica Cina ... la culla delle arti marziali. Ti sei Lee Wang e devi mettere fine agli orrori del crudele Ryu Ken Oh sconfiggendo guerrieri volanti ninja, mostruosi draghi e lottatori Sumo acrobatici, tanto per citarne qualcuno. Avrai bisogno di tutta la tua abilità nelle arti marziali e della tua disciplina con la lancia, le catene e le falci per cercare e sconfiggere Ryu Ken Oh in una battaglia furibonda e sanguinosa contro questa peste dell'Oriente.

1943™
Ecco il 1943, finalmente. La tua opportunità di partecipare alla battaglia delle Midway. Questo seguito dell'applauditissimo '1942' ti mette ai controlli di una caccia americano. La tua missione è di distruggere la portaerei giapponese Yamoto. Un'azione inebriante!

LED STORM

LAZER ENHANCED DESTRUCTION™

Scorazza per vie cel cielo, libero dalla seccatura degli automobilastri e dei pedoni, con solo il dipanarsi di autostrade celesti davanti a te. Ma a tenerti compagnia non ci sono solo gli angeli – avversari suicidi ti sbarrano la strada, terroristi del cielo bombardano senza posa il tuo percorso celeste. Ma la lotta non è impari – i tuoi turbo al laser ti danno un accelerazione incredibile e la potenza per volare, mentre i tuoi controlli a fusione ti permettono di destreggiarti tra i più devastanti nemici. La strada si restringe – lo spazio è poco – è ora di trasformarsi alla velocità della luce, in una moto a razzo a propulsione nucleare. Vola in cielo in questa pazza esibizione aerea fatta di abilità da competizione, di guida audace, di lotta senza paura per tutti nove panorami sconosciuti.

Immagini prese da diversi sistemi

CBM 64/128 cassetta, dischetto
Atari ST dischetto
Spectrum 48/128K cassetta, dischetto
Amiga dischetto
Amstrad CPC cassetta, dischetto

CAPCOM™

© 1988 CAPCOM Co. Ltd. Prodotto su licenza della Capcom Co. Ltd., Giappone. Tiger Road, LED Storm, 1943 e Capcom sono marchio di fabbrica della CAPCOM Co. Ltd. su licenza della Go! Media Holdings Ltd., una divisione della U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

I GIGANTI DELL'INDUSTRIA DEI VIDEO GIOCHI

UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: (

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

R-TYPE™

IT'S YOUR ONLY DEFENCE

IT'S MECHANICAL . .

IT'S BIOLOGICAL .

IT'S BEHIND YOU .

Atari ST screen shot

Commodore screen shot

ELECTRIC DREAMS SOFTWARE

Available soon on Commodore 64/128 cassette (£9.99) and disk (£14.99), Spectrum (£9.99), Amstrad cassette (£9.99) and disk (£14.99), Atari ST (£24.99) and on Amiga (£24.99).

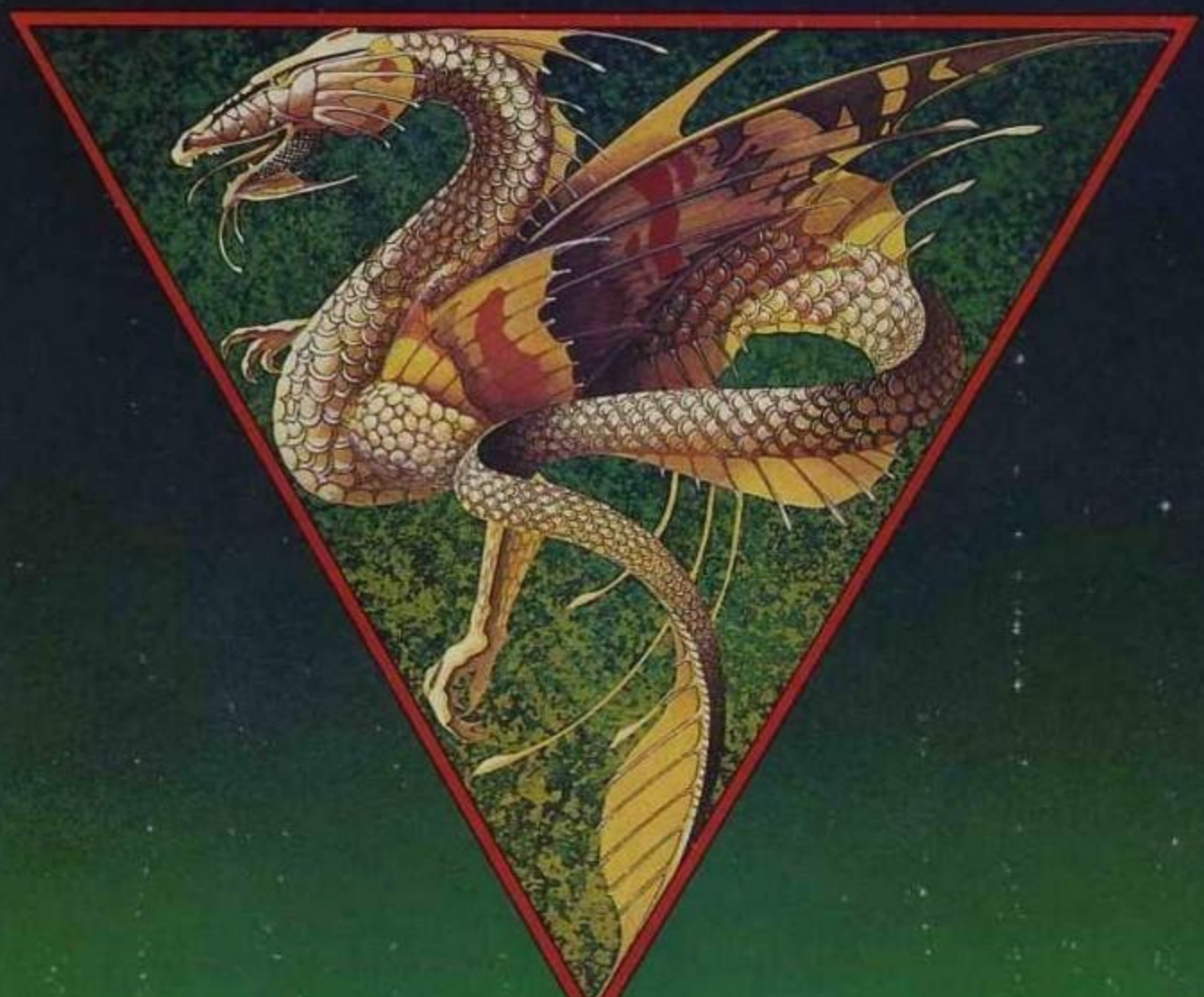
R-TYPE™
© 1987 IREM CORPORATION
LICENSED TO ELECTRIC DREAMS

http://www.oldgamesitalia.net/

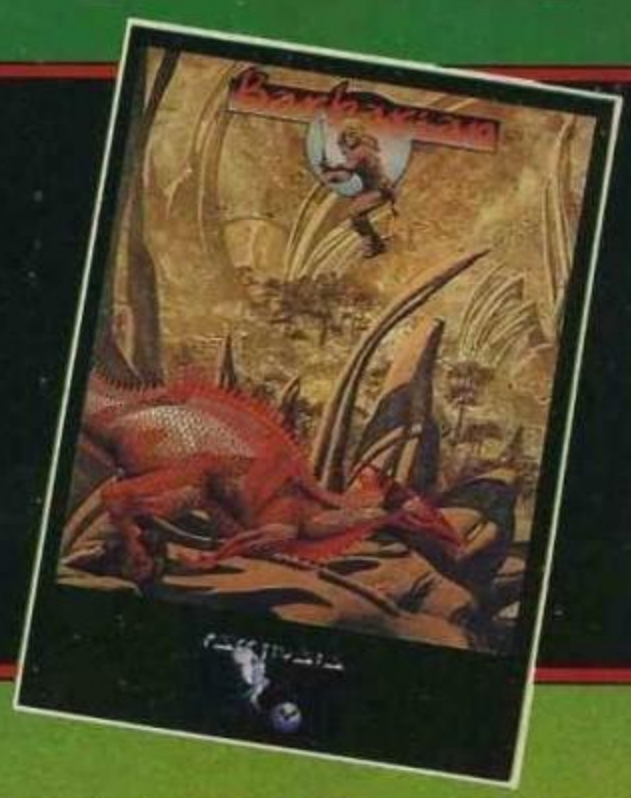
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

T'R I A'D



V O L U M E · 1



UNA COMPILATION DI TRE CLASSICI DEI 16 BIT, PER ATARI ST AMIGA L. 59.000

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

9 *Posta*

13 NEWS

17 *PREVIEW*

23 *Avventura*

27 *RECENSIONI*

67 GLI 'ALTRI GIOCHI'

70 Tips & Tricks

79 COIN OP

17 **PREVIEW *FLASH!***
Uno sguardo a ciò che troverete sul prossimo TGM

23 **TGM *Avventura***
Tiriamo le somme: un excursus fra gli avvenimenti 'avventurosi' del 1988

67 **Dark Future**
UN FUTURO D'INFERNO!!!

70 **Tips & Tricks**
...te lo do io il trucco!

74 **NERO su BIANCO**
Tutta la verità, nient'altro che la verità...

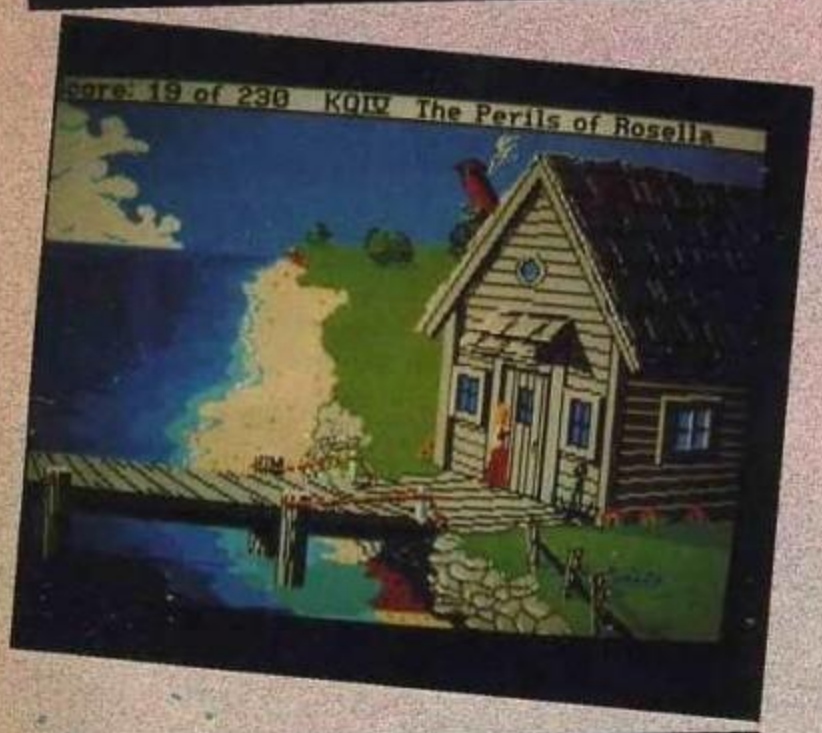
79 **ARCADE NEWS**
Cosa succede in sala giochi???

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITIALE



ANNO NUOVO, VITA NUOVA?

L'interrogativo è d'obbligo, visto che ogni mese, puntualmente, ci scontriamo coi solito problemi editoriali. E sì che di gente nuova ne reclutiamo ogni settimana! Il problema è che, a guardarlo bene, il mercato del software per i sedici bit si evolve in maniera spaventosa, sia nei tempi (le novità si susseguono a raffica) che nei modi (qualità e quantità sempre maggiore di programmi).

In questa folle corsa contro il tempo i redattori di una rivista come The Games Machine si ritrovano spesso di fronte ad una decisione quanto mai amletica "recensire o non recensire, questo è il dilemma..." — un dilemma che ci angustia sempre più di frequente, visto che, nella valanga di giochi che ci vengono sottoposti dalle software house e dagli importatori, molti raggiungono una certa qualità e meritano di essere menzionati nelle pagine della rivista. Ma a questa esigenza si contrappone quella dello 'spazio' — qualcuno ha suggerito: 'aumentate le pagine' — facile a dirsi, ma ottanta pagine sono già una rivista, e ci vorranno ancora dei mesi prima che TGM possa pensare di espandersi (comunque le vie dell'editoria, se non infinite, sono molte... incrociamo le dita!).

In questo numero, ad esempio, alcune rubriche sono 'saltate' per far posto ad un maggior numero di pagine di 'review' — il Workshop, il Next Month e la Stampa, insieme a qualche pagina di Preview — ma guadagnando ben cinque pagine in più di giochi recensiti.

E i titoli che siamo riusciti a presentarvi questo mese sono ancora inferiori, in numero, a quelli che già spingono per entrare nelle pagine del prossimo TGM, ma questa è un'altra storia...

Bonaventura Di Bello

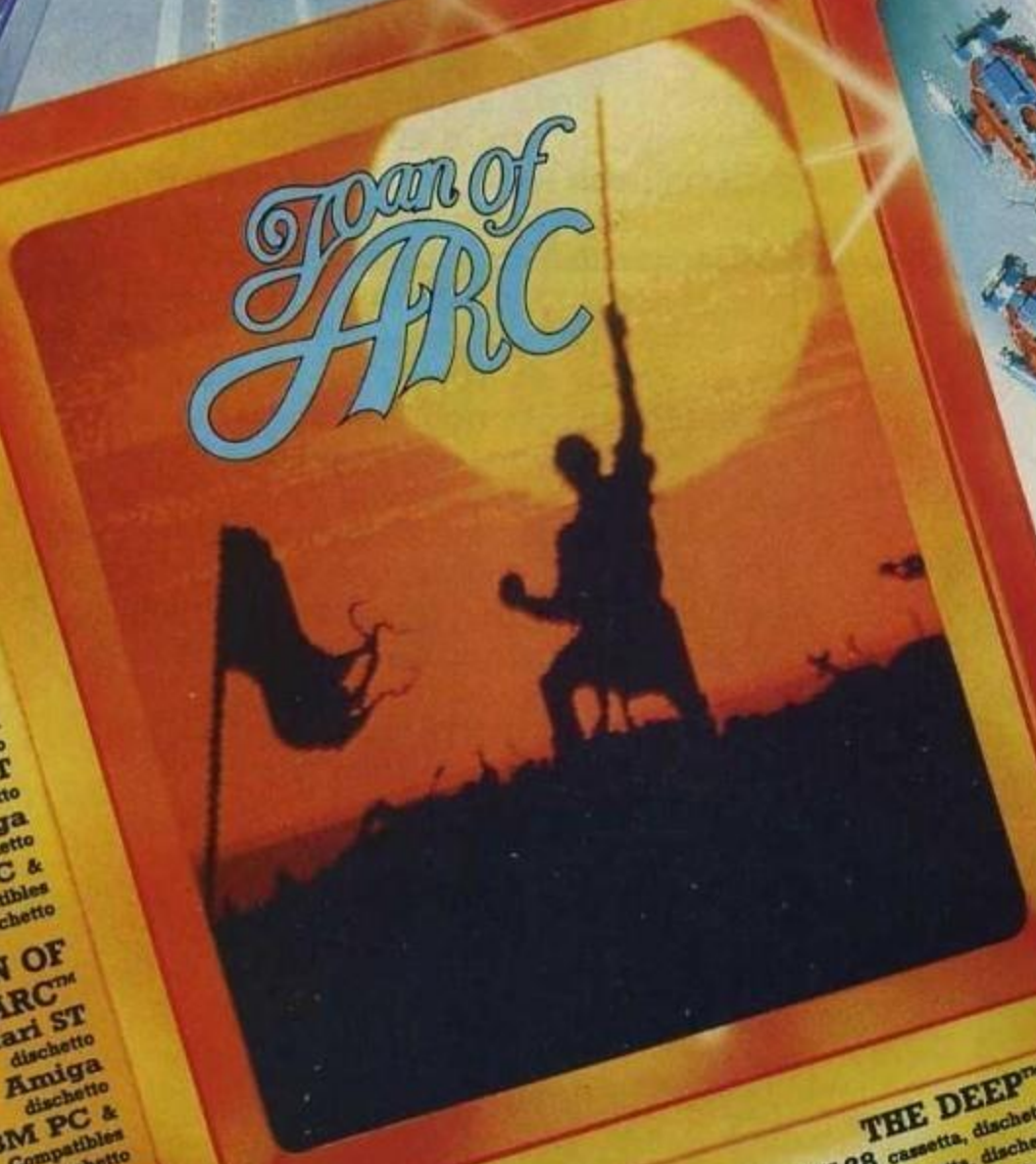
Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Bonaventura Di Bello **Capo Redattore:** Stefano Monti **Digital Layout:** Adelaide Mansi **Redazione:** Fabio Rossi, Paolo Cardillo, Massimo Torriani, Luca Cornacchia, Nessim Vaturi, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Ferrara, Giuliano Gandini - **Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Claudio Lavezzi - Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

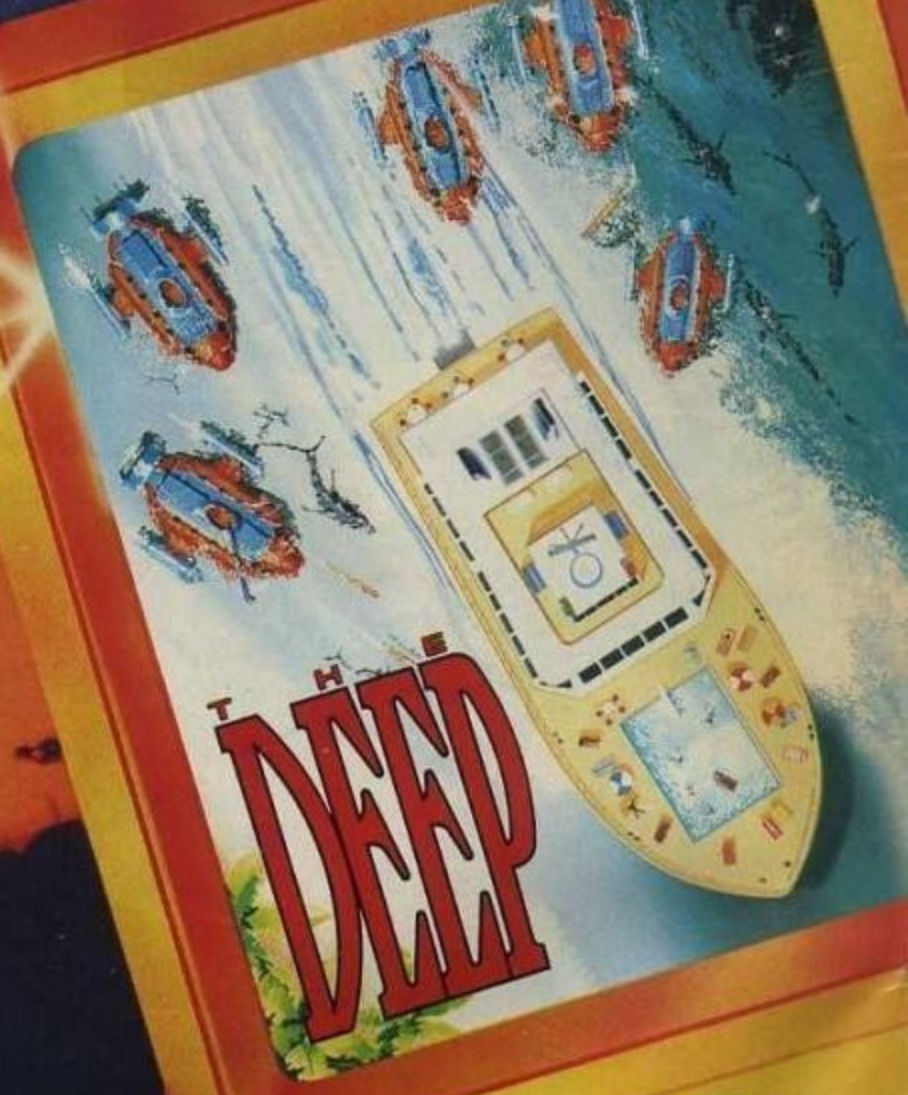
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

U.S.GOLD ORO PER L'AUTUNNO

COMMAND PERFORMANCE™
CBM 64/128 cassetta, dischetto
Amstrad cassetta, dischetto
Spectrum cassetta, dischetto





THUNDER BLADE™
CBM 64/128 cassetta, dischetto
Spectrum cassetta, dischetto
Amstrad cassetta, dischetto
Atari ST dischetto
Amiga dischetto
IBM PC & Compatibles dischetto

JOAN OF ARC™
Atari ST dischetto
Amiga dischetto
IBM PC & Compatibles dischetto

THE DEEP™
CBM 64/128 cassetta, dischetto
Spectrum cassetta, dischetto
Amstrad cassetta, dischetto
Atari ST dischetto
Amiga dischetto
IBM PC & Compatibles dischetto

U.S. GOLD (ITALIA)
VIA MAZZINIA 15
21020 CASCIAGO (VA)

U.S. GOLD ®

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

Questo mese abbandoniamo un po' la diatriba MIO VS TUO per passare ad argomenti più vari e interessanti. La quantità di lettere giunte in redazione è sempre più mostruosa, e mi sembra di interpretare "Don Chisciotte contro i Mulini A Vento" nel tentativo di dare spazio a tutti. Quindi, una preghiera: cercate di essere più sintetici, altrimenti lo spazio sprecato va a discapito di altri lettori che, come voi, hanno scritto e sperano di vedere pubblicata la loro lettera. In questo senso sarà bene avvisare che, nel caso di lettere troppo lunghe, la Redazione si riserva di pubblicare solo le parti salienti (e non quelle che ci fanno comodo, come i maligni affermerebbero!) per guadagnare spazio a favore di altri interventi epistolari da parte vostra. Cercato infine di essere educati (costa così tanta fatica?) ricordandovi che scrivete a vostri coetanei che si guadagnano il pane quotidiano cercando di tirare su una rivista tutta 'vostra', e se possibile firmate le lettere e mettete l'indirizzo, dato che a volte si rende necessario rispondere privatamente.
Diamo infine un'occhiata veloce al panorama 'epistolare' di questo mese: la prima missiva sembra avere origini 'stellari'... ma non c'è da preoccuparsi (o sì?), mentre le successive vertono un po' tutte sull'argomento delle 'valutazioni dei giochi', un tema sempre attuale e scottante (mi sa che ne parleremo ancora, vero?). L'ultima lettera, che a quanto pare è stata inviata da una ragazza (ancora non riusciamo a crederci), sembra contraddirsi... e poi, noi non siamo né Ataristi, né Amighisti, né Big Bluisti: siamo solo dei poveri disgraziati che amano i computer e quello che i computer riescono a fare, indipendentemente dalla marca e dalla potenza. CHIAROOO?!?

MINACCE... DALL'ALTO

O voi della Redazione,
questo nostro messaggio giunge sulle vostre pagine sperando che tutti i lettori possano leggerlo e prenderne atto.
Siamo immensamente disgustati dal comportamento delle numerose case di software e non di meno di quello mostrato dai numerosi videogiocatori: tutti sembrano incredibilmente accaniti contro di noi, e si servono di noi per il loro divertimento.
Sin dai tempi di Space Invaders ci avete raffigurato come malvagi invasori da distruggere, e la cosa si è andata evolvendo (?) fino ad accusarci di atrocità senza pari e spingere dei poveracci fino a casa nostra con missioni a dir poco distruttive.
Ora, noi siamo stati calmi e tranquilli, nonostante le numerose copie (originali, naturalmente!) di cosiddetti 'videogames' in cui ci raffigurate come 'esseri da spiaccicare'. Ma dopo gli ultimi avvenimenti abbiamo ritenuto giusto e nostro diritto levare questa protesta nei confronti di tutti voi terrestri: BASTA! E' ora di smetterla con il 'blastaggio di alieni'! Noi non abbiamo videogiochi in cui uccidiamo terrestri (a dire la verità non abbiamo nemmeno videogiochi... ma questo è un altro discorso) né sadici giocattolini che li raffigurano da sezionare, schiacciare e svuotare degli organi interni (sapete benissimo a cosa ci riferiamo)!
Per cui siete avvertiti: cercate di ridimensionare le vostre idee di 'divertimento' e di non fare con noi quello che avete fatto con gli indiani d'America... altrimenti ve lo facciamo vedere noi un bel videogioco del tipo 'space invaders'!"
Firmato: Il Comitato di Difesa degli Alieni Uniti della Via Lattea
P.S.
Se non pubblicate la nostra lettera disintegreremo la redazione entro due settimane dalla sua spedizione.

Ehm, so già quello che state pensando... ma non è la prima volta che succede, vi assicuro! E poi, il nostro direttore esecutivo è stato ultimamente testimone di 'avvistamenti UFO' — forse la stanchezza, ma è meglio non correre rischi. Comunque la lettera l'abbiamo pubblicata... per lo meno la redazione continuerà a funzionare per produrre altri numeri di TGM, no?

UN PROBLEMA DI NUMERI

Spettabile redazione, sono un ragazzo tredicenne e questa è la prima lettera che vi scrivo.
Sono possessore di un Amiga 500 da ormai un anno, e vostro affezionato lettore dal 1° numero di Zzap! e di TGM.
Il costo della rivista è troppo alto (anche se sono 80 pagine) ma, pur essendo una rivista completa, manca di quello spirito di umorismo che caratterizzava i vostri colleghi zappatori.
Siccome ho quasi tutte le novità per i giochi dell'Amiga volevo contestare alcuni voti:
STARGLIDER II: pur avendo un'ottima grafica, un buon sonoro e molti pianeti da visitare si rivela noioso dopo alcune partite, e non si meritava 89%
BIONIC COMMANDOS: si è beccato un misero 81% quando invece nel numero di settembre avevate detto che avrebbe avuto probabilmente un 100%
Nella recensione avete detto che la versione Amiga è identica a quelle dell'ST con la differenza che l'Amiga era l'unica versione che riusciva a riprodurre abbastanza bene le colonne sonore della versione a gettone. Dunque chiunque si sarebbe aspettato un voto maggiore dell'Atari ST (91%)
Avrei ancora molte cose da dire ma lo farò su un'altra lettera così avrò più possibilità che almeno una sia pubblicata.
Stefano Sanna - Asti

Lasciamo da parte il costo della rivista (ne abbiamo già discusso abbastanza, e ognuno ha detto la sua), e passiamo ai due giudizi sui voti:
STARGLIDER II: qualcun'altro si è lamentato che il voto era troppo basso. A te, Stefano, possiamo consigliare di giocarlo dopo aver letto il manuale. Se non ti piacerà ugualmente, allora questo tipo di giochi non è fra i generi da te preferiti (hai già provato Driller o Elite?), per cui si tratta di un'opinione personale. Non dimenticare che nella recensione si parlava di 'complessità tattica', e inoltre — come avrai ben capito dalla soluzione pubblicata sullo scorso numero di TGM — il gioco non consiste soltanto in una semplice 'esplorazione di pianeti'.
BIONIC COMMANDOS: cito testualmente "la versione per Amiga è un'altra di quelle conversioni di un gioco per ST riportata pari

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

pari, compreso lo SCROLLING SFARFALLANTE"... questa, come le altre affermazioni simili, non vuole suonare come un confronto fra le due macchine, bensì come una nota sul fatto (ormai risaputo) che l'Amiga NON DOVREBBE avere problemi di scrolling, altrimenti a cosa serve il chip grafico presente sulla circuiteria? Il voto, quindi, è stato abbassato in funzione di questa evidente trascuratezza nella programmazione della versione Amiga, un tipo di 'mancanza' molto diffuso, purtroppo...

DE GUSTIBUS...

Spett.le redazione di TGM,
vi ho seguito molto interessato fin dal primo numero, e la vostra rivista mi piace molto, o almeno mi piaceva fino a poco tempo fa!
Perché quando mettete una serie di giochi nelle preview promettendo una recensione completa sul prossimo numero questi giochi non vengono poi più recensiti, e neanche sul numero dopo?
Alcuni esempi? Powerdrome, Double Dragon, Hostages, Veteran, Shinobi, Dragonslayer, The Champ, Joan Of Ark, Dragon's Lair... BASTANO??????
All'inizio sembravate molto obiettivi, al contrario di Zzap! negli ultimi tempi, ma poi siete scaduti anche voi. Ho comprato Menace (PIRATATO!!) ai primi di Novembre, e anche se ha una grafica favolosa (che poi per Amiga non è cosa nuova), penso (e non solo io) che non si meriti assolutamente un 99%, e se se lo merita vendo subito l'Amiga, dato che in teoria dovrebbe essere al pari di altri giochi il più bello, avendo il massimo punteggio. Come mai su MC dicono che Rocket Ranger non è poi tutto quel gran gioco, specialmente a causa della 'Waiting Syndrome'??
Infine, sapere che ciò che scrivete è in gran parte scopiazzato dalla redazione inglese è un vero e proprio deterrente!!!
W I PIRATI, ABBASSO I VIRUS E I JOVANOTTI
UN PIRATA METALLARO DI ROMA

Spett. redazione di TGM
sono un vostro lettore molto entusiasta, ma un grande problema mi angoscia: come reperire i numeri arretrati? Purtroppo ho perso sia il numero uno che il numero due della vostra rivista, e mi piacerebbe molto possederli.
Devo farvi un grosso complimento: a differenza di certe riviste (come Zzap!) siete veramente veritieri nelle recensioni: ho acquistato MENACE e OLYMPIC CHALLENGE, e devo dire che corrispondono alle vostre descrizioni. Sono possessore di un Amiga di cui sono entusiasta.
L'unico miglioramento che vi suggerisco di apportare alla rivista è quello di inserire una pagella.
Cordiali saluti. Carlo Montalbano - Palermo
P.S. Spero che pubblicherete la mia lettera, altrimenti...

Certo che certe volte voi di Zzap! e TGM siete proprio ridicoli. Per esempio basta prendere il n.3 di TGM alla pagina 33 e leggere "Menace VS Zynaps: chi vincerà...". Ora mi chiedo, volete paragonare un gioco appena sufficiente come Zynaps con un gioco perfetto come Menace (ha un 99% di globale), (giudicato anche da voi il migliore gioco di questo tipo)?
Questa cosa l'ho notata pure su Zzap! ma là il paragone era già più accettabile. Infatti era tra Salamander e Netherworld, due giochi entrambi ottimi.
Saluti da Flavio Camilli - Roma

Spett. Redazione di TGM,
questa è la seconda lettera che vi scrivo nel giro di qualche settimana, ma visto quel che mi è accaduto non sono riuscito a trattenermi. Come ho già detto nella prima lettera e come penso si capirà sono un amante dei videogiochi e come tale apprezzo i lavori fatti con la testa e non quelli fatti coi piedi. Oggi stesso infatti (è lunedì) sono uscito ad acquistare dei videogames nel mio Commodore Point abituale e ne ho comprati due: Menace e Out Run.
Arrivato a casa, trepidante, ho acceso il mio Amiga ed ho caricato Menace... stupendo!!
Un gioco assolutamente superlativo curato fin nei minimi particolari dalla grafica (soprattutto la grafica) al sonoro, per non parlare poi della giocabilità altrettanto ottima. Comunque fin qui tutto OK, in un certo senso Menace me l'aspettavo così, dopo ore e ore di gioco ho spento per un po' Amiga (l'alimentatore era incandescente) per poter caricare Out Run. Nel frattempo cercavo di immaginare come sarebbe stato sul computer della Commodore un simile video game, io infatti ero e sono un fan della versione da bar. Quando Out Run uscì per l'ST, diversi mesi fa, rimasi deluso perché allora la conversione Amiga non venne nemmeno annunciata. Sentendo poi che ciò era accaduto fui molto contento ed aspettai il gioco con ansia. Così ho riacceso Amiga ed ho inserito il dischetto. Innanzitutto la prima volta non sono riuscito a caricare, il computer — dopo avermi presentato un'ottima schermata iniziale — si è impiantato, così ho resettato ed ho cominciato da capo.
Dopo un po' che aspettavo il gioco, finalmente il caricamento è finito, e come faccio di solito ho premuto fire... non l'avessi mai fatto!!! Alla bella schermata iniziale se n'è sovrapposta un'altra schifosissima. Inutile dire che l'orrendo modo di controllo e la tremenda grafica (su Amiga!?!?) mi ha scoraggiato subito, facendomi abbandonare il 'gioco'. A questo punto la rabbia è salita alle stelle ed ho sparato degli insulti a raffica contro Out Run e l'intero staff US GOLD. Certo non ne sono sicuro, ma credo che questa conversione sia stata realizzata dalla Tiertex, che ci ha deliziato prima con gli stupidi Indiana Jones e Bravestarr sul C64, e poi con Street Fighter su Amiga. Beh... adesso basta!!! Sono stufo di essere preso in giro dalla Tiertex o dalla US Gold qual si voglia! Devono piantarla di pubblicare ciofecate! Forse mi sono lasciato prendere la mano, ma se voi di TGM avete già recensito Out Run, mi auguro che ne parliate male, oppure non recensitelo affatto, non merita. Questo chiudo, sperando di non essermi dilungato molto (dovevo sfogarmi) e vi sporgo i miei saluti.
P.S. Che decidiate o meno di pubblicare la lettera spero che il mio messaggio sia arrivato comunque.
Un affezionato lettore, Mario Testa - Varese

Redazione di TGM
I miei complimenti per la Vostra Rivista.
Leggendola ed osservandola mi sono reso conto che ci sono dei punti che io consiglierei di modificare, permettetemi di elencarli:
1) I voti che date sono troppo alti; secondo me, dovete dare ai giochi giudizi in proporzione alle capacità grafiche, sonore, ecc. del computer, e per il momento non sembra che abbiate preso in considerazione questo particolare.
2) Ci sono poche pagine, bisognerebbe aggiungerne almeno dieci magari introducendoci alcune pagine di pubblicità (non inutile).
3) In questi ultimi tempi il PC sta facendo passi da gigante e di frequente raggiunge vette importanti per quanto riguarda i video giochi; io credo che sorprenderà tutti noi.
Purtroppo, un possessore di PC che vuole un gioco deve per forza ordinarlo ed è costretto ad aspettare (ingiustamente) da un minimo di tre settimane ad uno o due mesi perché (altra cosa che a me non va a genio) nei negozi ci sono solo giochi per C64, Amiga, ST ma non per PC o altri.
Pertanto vi prego di ampliare la lista della SOFTMAIL per dare a noi possessori di IBM, APPLE, MACINTOSH ecc. una possibilità di acquistare giochi con più facilità non essendoci nei negozi.
Distinti saluti, Riccardo Fanelli - Perugia

Hey, quanta bella gente! Eh, sì, la vita è bella perché è varia... Co-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

minciamo subito con quella testa calda che si identifica come 'pirata metallaro' (che vergogna per l'Heavy Metal!): la prima 'accusa' è quella di fare promesse da marinaio (e sì che di navigazione dovresti intendertene, vista la tua attività). Tieni presente che, come tutte le riviste 'oneste', siamo tenuti a rispettare la famosa legge della 'reperibilità attraverso i canali ufficiali di distribuzione' — in parole meno burocratiche dobbiamo recensire un gioco solo quando la maggior parte dei lettori è in grado di trovarlo nei negozi in confezione originale, e non quando (spesso settimane o mesi prima, purtroppo!) lo stesso è in circolazione attraverso l'opera dei vari Morgan, Flint, Capitan Uncino e Barbanera vari...
E poi, dei giochi da te citati sono stati recensiti Powerdrome, Double Dragon, Hostages, Joan Of Ark... BASTANO??????
Riguardo a Menace, avrai sicuramente letto i commenti dei tuoi colleghi video giocatori nelle altre lettere: come si dice, de gustibus... e non è vero che Menace ha il massimo dei voti. Se la matematica non è un'opinione (come dice il mio ex insegnante privato Ing. Vito Serva) 99% significa 100% meno uno, ovvero quasi-perfetto, per cui non buttare via il tuo Amiga... Il video game perfetto deve ancora arrivare nella nostra redazione.
Riguardo a Rocket Ranger, è piaciuto a tanta, tanta gente, e ci sembra che i programmatori della Cinemaware abbiano lavorato abbastanza per realizzarlo... che poi qualcuno sia stato colpito da 'waiting syndrome' (cos'è, una parente della 'cinese'?) vuol dire che non ama molto i giochi di questo tipo (gli sconsigliamo di provare i video games della Cinemaware con un solo drive, in questo caso!), anche se è un peccato, dato che se un gioco sta tutto nella memoria dell'Amiga vuol dire che di materiale da vedere (e giocare) non ce n'è poi tantissimo.
Infine, tanto perché tu lo sappia (ma chi te l'ha fatto fare di scrivere?), gli ultimi numeri di TGM sono realizzati per il 90% qui in Italia — altro che scopiazzature! Bada bene, 90%...
A Flavio Camilli (esaltato più che mai!) diciamo solo (purché smetta di ridere alle nostre spalle) che la frase citata era stata scritta prima che venisse esaminata a fondo quella deludente conversione chiamata Zynaps, per cui chiediamo scusa a chi, confuso dall'affermazione, sia rimasto poi di stucco di fronte ai giudizi delle recensioni... Ciao Flavio!
Per quanto riguarda Mario di Varese, ci dispiace per la delusione (avresti dovuto vedere le facce dei recensori quando lo abbiamo caricato qui in redazione), ma perché diavolo non hai aspettato la nostra recensione? Davvero, non siamo ancora riusciti a capire quella strana smania di avere SUBITO il tal gioco appena uscito (ne soffrono anche alcuni dei redattori) anziché aspettare che se ne parli a fondo sulle riviste del settore... contenti voi!
Comunque, caro Mario, siamo disgustati quanto te delle cattive conversioni, e spesso ci dobbiamo trattenere per non dire parolacce sulle pagine della rivista...
Riccardo di Perugia ci parla di voti troppo alti e di capacità grafiche, sonore, etc. dei 16-Bit: ma dove sono queste capacità grafiche, sonore e via dicendo? Ormai abbiamo perso ogni speranza di vederle, e pensiamo proprio che più in là di Rocket Ranger o di Operation Wolf non si possa andare, visto che l'Amiga e l'Atari ST non sono nati ieri, e quindi i programmatori hanno avuto molto tempo per darsi da fare. Certo, ci sono delle demo grafiche e sonore che fanno quasi spavento, e molte hanno accompagnato l'uscita e la diffusione dei 16-Bit (basti citare il famoso Juggler, il Tutankhamen o El Gato): ma quanta memoria occupano queste 'meraviglie grafiche'? Non aspettatevi perciò di vedere simili miracoli nei giochi, che per funzionare hanno bisogno di un programma, e un programma occupa memoria (così come la occupano immagini in alta risoluzione, suoni campionati, etc. etc.). E' chiaru 'stu fattu?
Sul numero di pagine della rivista è ancora troppo presto per parlare di 'crescita' (vedi la cuginetta Zzap!), ma intanto incrociamo le dita... chissà.
Infine, sulle 'meraviglie' per PC MS DOS e compatibili ti diamo pienamente ragione: ultimamente abbiamo assistito a veri capolavori software, e siamo sempre felicissimi di parlarvene nelle pagine di TGM. Altro seguirà certamente, su questo ormai non c'è più dubbio. Riguardo alla reperibilità, abbiamo passato la palla alla Softmail (che, sia chiaro una volta per tutte, NON SIAMO NOI!!!), tra l'altro sempre dispostissima ad appoggiare i video giocatori dei tre standard da te citati, e la Leader (che dovrebbe aver distribuito in molti negozi i giochi da noi recensiti).

AMIGHISTI O ATARISTI?

Cara Redazione di TGM, è da un po' tempo che ho in mente di scrivervi e finalmente ora lo sto facendo.
La mia è una lettera di protesta e vi accuso di essere spudoratamente degli Amighisti! Voi, a quanto pare, avete tutta l'intenzione di trasformare TGM in una rivista ESCLUSIVAMENTE per Amiga, come del resto hanno già fatto i vostri cugini di Zzap! con il Commodore 64. Ma non vi rendete conto che l'Italia è praticamente uno degli unici paesi in Europa, e non solo in essa, in cui l'Amiga è venduta più dell'Atari ST? Quindi, non facciamo la solita figura da arretrati ed adeguiamoci a quello che sta succedendo nel resto d'Europa.
Un esempio lampante delle mie accuse è rappresentato da Bionic Commando.
Nel primo numero voi avete dato un 91% a questo gioco per ST, e avete aggiunto che è indistinguibile da quello per coin-op tranne che per la musica, e avete detto inoltre che la recensione per Amiga potrebbe essere un 100% netto!
Ora io vado a sfogliare il numero due, aspettandomi un risultato clamoroso, e invece cosa vedo? Un misero 81%, ben 10 punti in meno dell'ST (e dovrebbero essere stati 10 in più e non in meno).
Ora, non vi pare di sopravvalutare un po' troppo questo Amiga???
Tanti saluti da ABC - Alias Carla Picco - Valdagno (VI)

Carissima Carla (una ragazza?!?), non ti sembra di avere le idee un pochino confuse? Partiamo dal fondo della lettera: la valutazione del gioco per Amiga si becca dieci punti in meno della corrispondente versione per ST anziché dieci in più, e tu dici che noi SOPRAVVALUTIAMO L'Amiga? Forse l'avevamo sopravvalutato in quel caso, e prima di vedere il gioco: poi siamo stati del tutto obiettivi. Per cui l'esempio lampante sfuma qui...
Poi, quali sarebbero gli altri 'unici' Paesi europei in cui l'Amiga è venduta più dell'ST? Sulle inchieste di mercato ci sembra di avere spesso (troppo, a detta di alcuni) riferito delle clamorose vendite dell'ST in Inghilterra, ma mai di 'megadiffusione dell'Amiga'. La realtà è che entrambe le macchine sono ben vendute, solo che la Commodore fa più pubblicità sui mass media e si ha l'impressione che la sua presenza sul mercato sia più massiccia... o no?
E poi, smettiamola con queste accuse: prima ci essere degli Ataristi, adesso di essere Amighisti: tremiamo al pensiero di come ci definireste se dedicassimo un po' più spazio del solito al Sega!!!
Sull'ultimo numero le recensioni per Atari ST erano 11, contro le 9 per Amiga... se questo è Amighismo!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WEC LE MANS 24

Nessun'altra gara mette alla prova i nervi e la resistenza fisica di un pilota con la 24 ore di Le Mans. WEC LE MANS non è solo un gioco - è l'ulti-

Imagine ...the name of the game

PRESTO DISPONIBILE PER VARI FORMATI.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM NEWS

Lo Slipstream ed i suoi giochi su disco - in 3D!!!

Stanno emergendo ulteriori dettagli sul teoricamente segreto Slipstream, la console prodotta dalla ditta specializzata in joystick Konix - e sulle sue straordinarie espansioni.

La console da 149 sterline, che sarà in vendita nell'autunno del 1989, sembra che utilizzerà dei dischetti standard da 3 pollici (come quelli dell'Amstrad CPC e dello Spectrum +3, per intenderci) oltre che delle cartucce.

Sembra anche che alla Konix si siano orientati soprattutto sui dischetti. I dischi sono più economici delle cartucce - il che vuol dire che il software per lo Slipstream costerà dalle 15 alle 25 sterline. Un meccanismo di protezione fisica sui dischi dovrebbe impedire la pirateria.

Con la possibilità di avere su schermo sino a 4096 colori senza rallentamenti, la possibilità hardware di fare delle zoomate in 3D ed un sonoro paragonabile ad un CD in stereo, le specifiche dello Slipstream hanno impressionato tutti quelli che sono riusciti a vederlo.

Internamente, troveremo nella console quattro chip costruiti appositamente, una CPU della famiglia dei 68000 Motorola che riesce a gestire 18 milioni di istruzioni per secondo ed un blitter da 70 mips.

La notizia di un 68000 - cioè dello stesso processore che si trova negli ST e negli Amiga - contraddice le notizie precedenti che lasciavano intendere che si sarebbe trattato di un chip 8086 tipo quelli dei PC MS DOS.

Visione 3D

Per quanto riguarda le periferiche, a parte la sedia idraulica menzionata nelle news di qualche mese fa, ci sarà un joystick multifunzionale, un casco che darà una visuale tridimensionale con cuffia stereo incorporata.

"La macchina in sé ha dei joystick multifunzione," ci ha detto qualcuno che è già riuscito a vedere la console "in modo da potere essere utilizzata come un simulatore di volo completo. Poi potete trasformarli nel volante di un'auto. Potete anche mettere due parti della console sul pavimento ed utilizzarla come un set di pedali."

Lo Slipstream, che uscirà anche con una pistola laser, si dice che sembrerà "una console dentro un joystick" - qualsiasi cosa questo significhi.

Software difficile?

Comunque stiano le cose, le software house che intendono lavorare per lo Slipstream avranno un sacco di problemi da parte della Konix. La ditta, con sede nel Galles del sud, sembra abbia intenzione di appoggiarsi soprattutto alle case americane come la Broderbund, la Mindscape o la Mediagenic dopo avere riscontrato parecchi problemi con i produttori britannici.

Wyn Holloway della Konix: il suo segreto è rivelato...

Una fonte di cui ci si può fidare dice che la unica casa di software inglese che ha siglato un contratto con la Konix per ora è la US Gold. Due altre ditte europee, in Francia ed in Germania, stanno anch'esse lavorando sul software per la megamacchina, sopra gli interessi di una trentina o giù di lì di altre ditte.

Le software house non avranno il permesso di produrre software per lo Slipstream senza l'approvazione della Konix, poiché ogni gioco utilizzerà un codice particolare per accedere alla macchina ed attivarne le singole parti. La gente potrà così copiare senza problemi il codice dei giochi, ma le copie saranno semplicemente ingiocabili.

Il concetto è molto simile alla politica adottata dalla Nintendo per impedire a produttori non autorizzati di scrivere software per la loro console. Comunque, la protezione del software Nintendo sta in una parte fisica di cartuccia, mentre nel caso di Slipstream si tratta di un bidone via software, che non potrà essere aggirato come è già capitato con le cartucce nipponiche.

I punti chiave della console Konix:

- ☞ Molto potente nella grafica e nel sonoro
- ☞ Periferiche innovative come il sedile idraulico o l'elmetto 3D
- ☞ microprocessore a 16-bit
- ☞ Chip blitter molto veloce per la gestione della grafica
- ☞ Prezzo annunciato molto basso
- ☞ Uscita annunciata per questa estate

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'Atari inglese promette una console ST entro la metà dell'89

L'Atari inglese promette una console ST entro la metà dell'89.
Entro sei mesi, la Atari lancerà una console a meno di 100 sterline basata sulla tecnologia a 16 bit dell'ST.
I dettagli sono scarsi, ma la console caricata a cartucce dovrebbe essere compatibile con tutti i giochi per ST (Il che significa che tutti i programmi per ST potranno essere facilmente convertiti). I giochi, che costeranno circa 25 sterline ciascuno, saranno sopratutto di stile arcade.
Tutto questo non significa comunque la fine degli ST - dopotutto, si tratta solo di una macchina da gioco. Come ha detto un uomo dell'Atari a TGM: "Non abbiamo nessuna intenzione di uccidere la gallina dalle uova d'oro che ha dato origine alla console - il nuovo prodotto è diretto a quella gente interessata solo al gioco che non ha le conoscenze adatte a sfruttare un vero computer, e quindi la console sarà molto semplice."

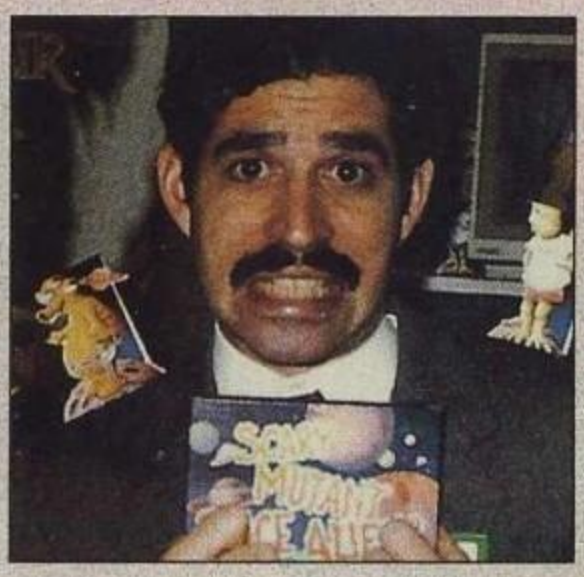
— In un'altra variante sul tema dell'ST, la Atari ha mostrato timidamente il suo ST portatile — soprannominato STacey — al Comdex Trade Show di Las Vegas tenutosi il mese scorso.
Le notizie parlano di un ST con una diversa carrozzeria ed un display a cristalli liquidi. L'unica altra differenza — oltre alle misure ridotte — è il fatto che utilizza una trackball invece che il mouse, che avrebbe bisogno di più spazio per essere maneggiato.
Lo STacey ideato in Inghilterra non è tuttavia il primo prodotto Atari presentato che rischia di non venire mai distribuito. Vi ricordate la memoria CD che avevano promesso?

L'Amiga incontra il PC

Sta per essere messo in vendita un nuovo modello di Amiga: la sigla è Amiga 2000 AT, e comprenderà un'opzione di emulazione PC AT (esaltante, vero?), che teoricamente dovrebbe rendere possibile il funzionamento di qualsiasi programma IBM mai pubblicato.
L'unico svantaggio è che comprenderà un drive da 5.25, che sta cadendo sempre più in disuso. Il prezzo è di circa 1500 sterline (Mi sta passando l'esaltazione...).

L'Amiga brilla all'US Show

La mostra Commodore americana di Novembre è stata caratterizzata dalle novità in campo grafico per l'Amiga - sia per i programmatori che per i giocatori. In cima alla lista dei prodotti interessanti sta *Charon 5* della Mindware e *Twilight Zone* (Ai confini della realtà) della First Row Software.
Charon 5 richiede riflessi veloci, con un'azione che si estende su 11 livelli con 5400 schermi coloratissimi. Aunt Artic Adventure, della stessa software house vi chiede invece di salvare vostra zia dal diabolico Circolo Artico.
The Twilight Zone combina l'avventura testuale con una delle migliori grafiche statiche viste sull'Amiga, ricreando la tensione dei telefilm anche mentalmente oltre che sensorialmente. Il programma vi permetterà di partecipare in storie incredibili con finali ancora più incredibili. Quelli di voi che sono più inclini all'umorismo puro si potranno divertire con Jackie Gleason's *The Honeymooners*, che apparirà anche sul piccolo 64.
Finalmente, sembra poi che sia arrivata la versione definitiva di Dragon's Lair della ReadySoft (che speriamo di recensire su questo o al massimo sul prossimo numero), su sei dischi e con tutta l'azione del laser game originale: è confermato purtroppo che occorrerà l'espansione di memoria per poterlo giocare su un Amiga A500.
L'ultima notizia riguarda l'avventura *Scary Mutant Space Aliens From Mars*: non sarebbe niente di eccezionale, se non fosse per il fatto che ogni scatola contiene dei veri alieni!



Il nostro corrispondente dagli USA, Marshal M Rosenthal, ha appena scoperto la verità su *Scary Mutant Aliens From Mars*

Altri MSX, per piacere...

Con tutte le console ed i computer che stanno per uscire in questo periodo, anche i giapponesi non sono stati fermi: sta per arrivare sul mercato una versione migliorata dell'MSX2 - che si chiamerà MSX+.
La macchina verrà costruita inizialmente dalla Panasonic, dalla Sanyo e dalla Sony. Il chip sonoro è uno Yamaha in FM, avrà 19268 colori (quattro volte quelli dell'Amiga!) ed una risoluzione di 514 X 424. Incredibilmente, il processore centrale è un vecchio Z80 come sullo Spectrum.
Secondo l'ufficio di Public Relations della Konami, che è la ditta che si occupa della gran parte dei giochi per MSX in circolazione, "La grafica è tale che non riuscite a capire se state vedendo una trasmissione televisiva o un videogame. Non stiamo parlando di bella grafica come sulla PC Engine o sullo Sharp 68000 (che è un'altra console giapponese a dir poco incredibile), ma di IMMAGINI REALI.".
C'è da crederci? Sembra di sì, anche perché diverse ditte giapponesi hanno iniziato a scrivere software per questo computer - ed uno dei titoli è una versione ancora più veloce e definita di Afterburner!
Altri titoli saranno 3D F1 Spirit dalla Konami e Super Laydock II con uno scrolling superfluido.
In Giappone, la macchina viene venduta ad una cifra pari a circa 700.000 lire italiane e col software su disco a 45.000.

US Gold News

La US Gold, che nonostante il nome si trova più a suo agio nelle viuzze di Birmingham che non nelle ampie praterie americane, ha appena concluso un accordo di distribuzione esclusiva dei nuovi prodotti della Lucasfilm in Europa.
Durante il 1989 dovrebbero arrivare almeno sei super giochi, di cui il primo è Zak McKraken And The Alien Mindbenders, che i nostri colleghi di Zzap!, sempre all'avanguardia nel campo degli 8 bit (tutta la produzione Lucasfilm esce prima su 8 bit che non sui 16) hanno già recensito qualche mese fa con ottimi voti. Gli altri titoli sono qualcosa di ancora piuttosto precario, ma dovrebbero comprendere Battlehawks - 1942 e lo spin-off Indiana Jones: The Last Crusade. I diritti sull'importazione della Lucasfilm erano sin ora della Domark (Star Wars), ma questa volta è il caso di dire che l'Impero della US Gold ha colpito ancora.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'Atari Show "era una pena, e non è stato presentato niente di nuovo"

Beh, questo è quello che ci ha detto il nostro reporter. Tuttavia, la Microdeal sta ultimando un 'frame grabber' che vi permetterà di prendere immagini - ad esempio - da ET e di trasformarle in qualcosa di incredibilmente osceno.
La cosa strana è che la Microdeal non ha intenzione di pubblicarlo a meno che non riescano a portarlo ad un prezzo estremamente economico - eppure i costi non sono mai stati un problema per quella gente!
La Microdeal è riuscita anche a creare un po' di casino, o almeno di confusione, allo Show, provocando un sacco di polemiche sul fatto che la US Gold e la Ocean avevano intenzione di inviare dei loro rappresentanti al 'games workshop' della mostra, un appuntamento immancabile per tutti i programmatori — nonostante le due case non avessero preso alcuno stand.
Il risultato di tutto questo, naturalmente, è stato il "gentile allontanamento" di entrambe le software house dall'avvenimento.

Problemi in agguato per gli acquirenti di Sinclair +2/PC

Mentre in Italia la Amstrad va a gonfie vele, grazie ai suoi prodotti per tutti i gusti e per tutte le tasche e ad un'assistenza incredibilmente efficiente (compresa una validissima Hot Line!), la controparte anglosassone se la passa piuttosto male a causa di alcuni problemi col nuovo pupillo Spectrum +2A e il fratello maggiore PC200.
I nostri amici inglesi comunicano gravi notizie per tutti coloro che avessero intenzione di acquistare il nuovo giocattolino della Sinclair con opzione per emulazione PC.
Tanto per cominciare, si è scoperto che i nuovi Spectrum +2 - chiamati +2A e riconoscibili per la carrozzeria nera anziché grigia - sono incompatibili con molte periferiche Spectrum.
La ragione sta nel fatto che il +2A usa la piastra del +3, ed i pin della porta di espansione del +3 sono diversi da quelli del vecchio +2.
Altri problemi stanno nel funzionamento dei chip grafici e sonori, ed alcune malelingue (fra cui noi) hanno già immaginato che tutto questo macello sia causato dal fatto che alla Amstrad/Sinclair non sanno più cosa fare per liberarsi delle circuiterie dei +3, che rappresentano un terribile fallimento commerciale.
I problemi non sono comunque appannaggio solo degli 8-bittisti: i primi PC200 (i famosi Sinclair Professional) sono stati venduti senza il software necessario per poterli utilizzare: il sistema MS DOS, il GEM3 ed il GW BASIC.
C'è stato persino un poveraccio che ha telefonato alla redazione inglese di TGM dicendo di essere disperato per avere comprato una macchina da 343 sterline e non poterla nemmeno accendere. Al lettore, che vive nel Sussex, è stato detto che avrebbe dovuto aspettare qualche settimana prima di ricevere il software.
Mark Campbell, il PR della Amstrad inglese, non ha nemmeno avuto il coraggio di farsi trovare in ufficio quando siamo andati a cercarlo per avere un commento su questa tragica situazione.

Incontro di Titani

Dopo aver acquistato il 45% delle azioni della Mastertronic, la Virgin ha deciso ora di compiere il passo decisivo e — accaparrandosi il rimanente 5% — entrare a far parte come consociata nelle operazioni produttive e commerciali della compagnia. La nuova compagnia, nata da questa 'fusione informatica', sarà la Virgin Mastertronic (ma guarda...), e — con le forze unite di entrambi — porterà avanti con maggiore energia le attività che contraddistinguevano entrambe: sviluppo di console per sale giochi (sotto l'etichetta Arcadia) e sviluppo e distribuzione di videogames a prezzo pieno (con le etichette Virgin, Leisure Genius e Melbourne House) oltre che di quelli economici (Mastertronic, Bulldog, Ricochet, M.A.D.).

E' arrivato l'Amiga portatile!

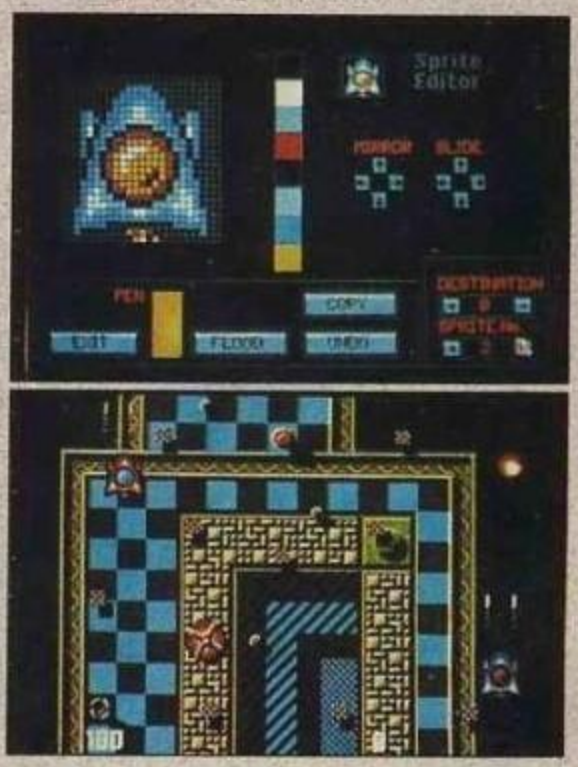
Lo sapevo: ho fatto bene ad aspettare! Col nome di Journey Man è finalmente stato realizzato il primo modello di Amiga portatile. Le caratteristiche? Tenetevi forte: due dirve da 3,5 pollici con capacità formattata di 880K, 1Mb di RAM e monitor incorporato a fosfori ambra da 7 pollici; non mancano le varie porte né lo spazio per un hard disk interno da 5,25 pollici. Chi lo ha realizzato? E' una ditta inglese, la Micro Momentum... appena ne sapremo di più ve lo diremo, ok?

La 'censura' colpisce ancora!
Eh, no! Adesso è troppo! Mentre sul mercato fa la sua apparizione una sfrontatezza unica come Maria Witthaker's Xmas Box, le autorità inglesi mettono il veto... a Sex Vixen From Space! Ve la ricordate? E' un'avventura dal contenuto abbastanza 'piccante' e dall'ambientazione fantascietifica della Free Spirit Software: è accaduto al momento di far passare il software all'aeroporto, dove le autorità hanno bloccato il gioco con la giustificazione di 'proteggere la gioventù moderna'. Ma l'hanno davvero visto, il gioco? Cos'anno, un'Amiga dentro l'ufficio aeroportuale? Mah, chissà dove andremo a finire...

Videogames in TV!!!
Dove non era riuscita ad arrivare la vecchia redazione di Zzap! è arrivato il nostro stimatissimo collega Francesco Carlà, redattore indiscusso dell'angolo 'giocoso' di MC Microcomputer, la più prestigiosa (a detta dei nostri redattori 'seri') rivista d'informatica italiana. Vederlo apparire così disinvoltamente in una trasmissione della RAI (è un angolo della trasmissione Weekend, e va in onda intorno alle 12,00 la domenica su RAI 2 fino a giugno) ci ha lasciati praticamente di stucco... bravo, Carlà! Proprio un bel colpo 'interattivo'!

S.E.U.C.K. Amiga: è ufficiale!!!

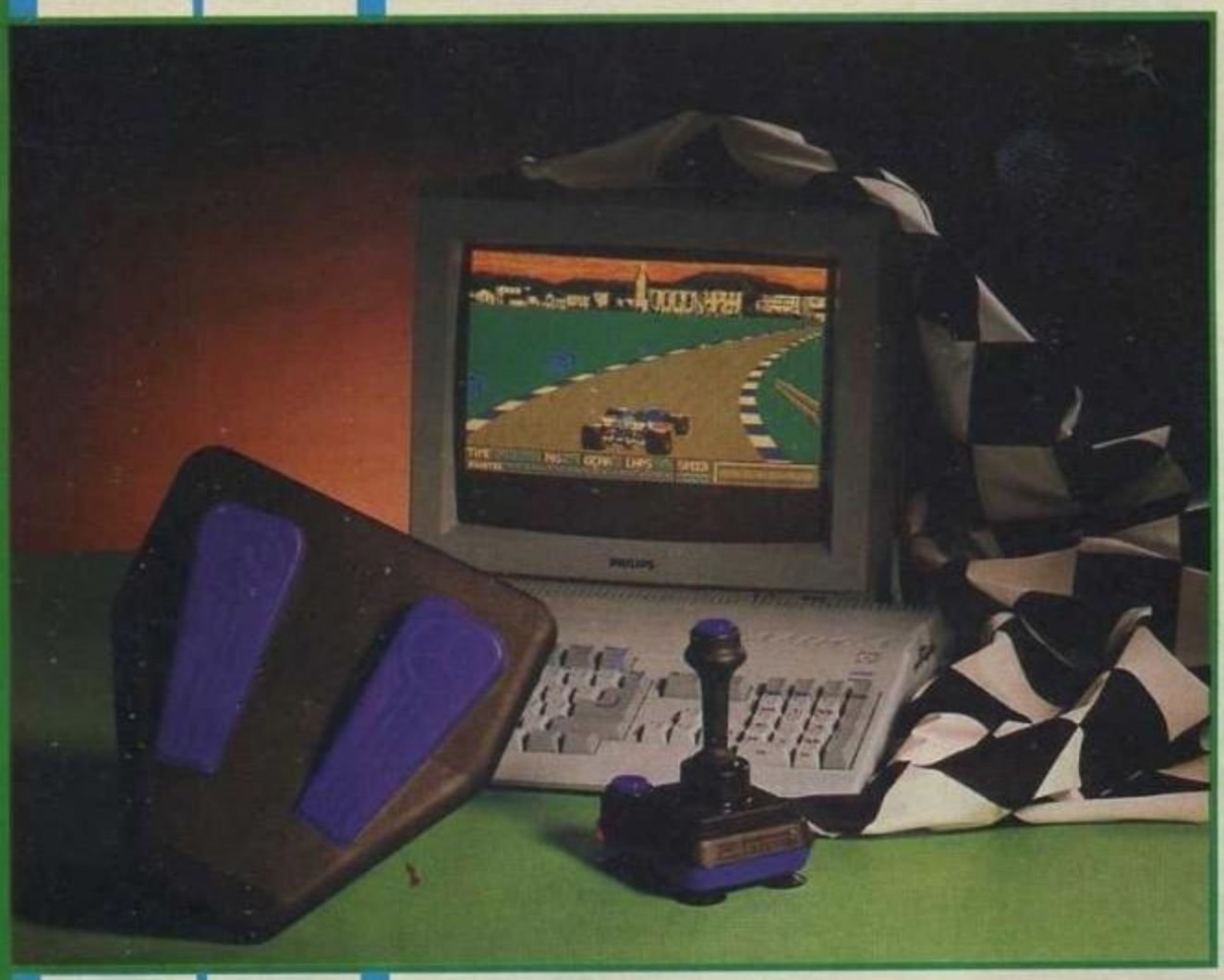
Niente commenti: solo qualche foto per stuzzicarvi l'appetito. L'abbiamo provato, e tutto quello che possimo dirvi prima del prossimo numero di TGM è... non aspettatevi grandi cose.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TURBO•PEDAL



IL PRIMO SIMULATORE

DELL' ACCELLERATORE E DEL *FRENO*

PER TUTTI I GIOCHI DI GUIDA SIMULATA!

BUON DIVERTIMENTO

BUON DIVERTIMENTO

http://www.oldgamesitalia.net/ ER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Cascia http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

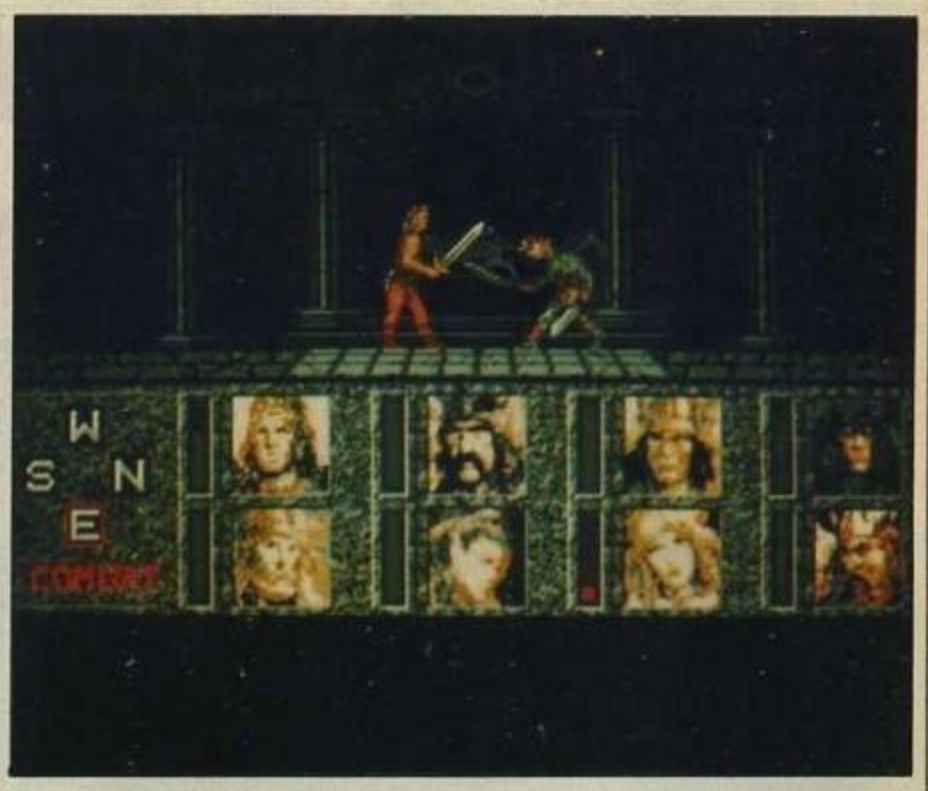
PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

Ancora più stretto del mese scorso, lo spazio dedicato a ciò che 'quasi certamente troverete sul prossimo numero' riesce a fatica a contenere tutte le immagini dei favolosi giochi che, come sempre, abbiamo ricevuto troppo tardi per recensirli in queste pagine...

In senso orario partendo dalla foto qui sopra (orginale questa, vero?):
Phantom Fighter (*Amiga*)
Baal (*ST*)
Transputor (*Amiga*)
The Munsters (*Amiga*)
Pacmania (*Amig*)

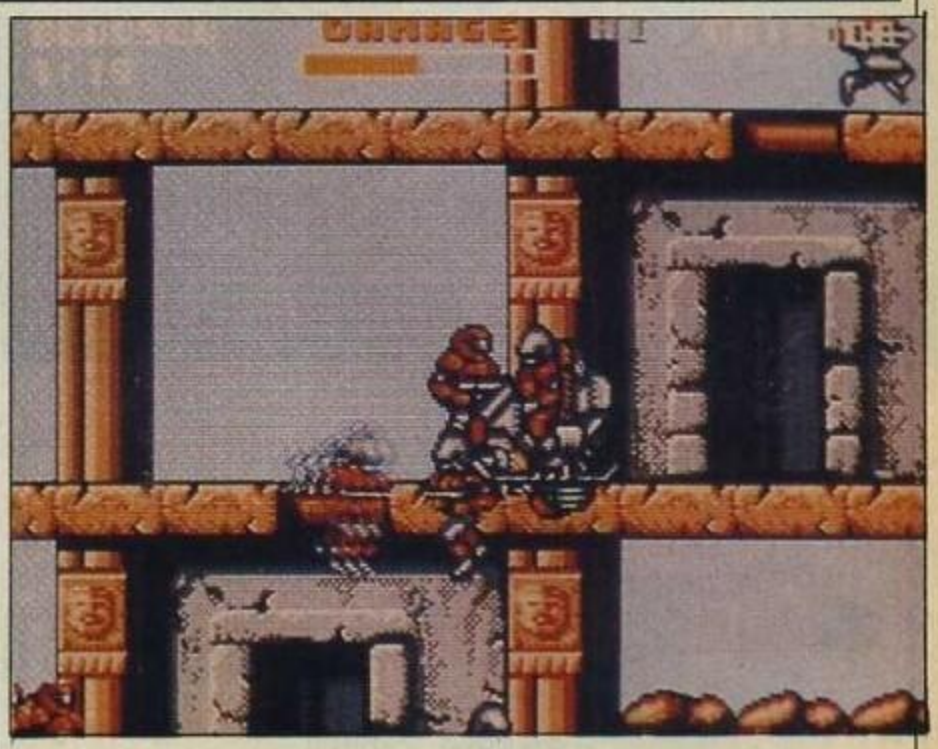
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ *Qui sopra, due immagini del favoloso* Heroes Of The Lance *per Amiga, uno Role Playing Game da non perdere* ▲

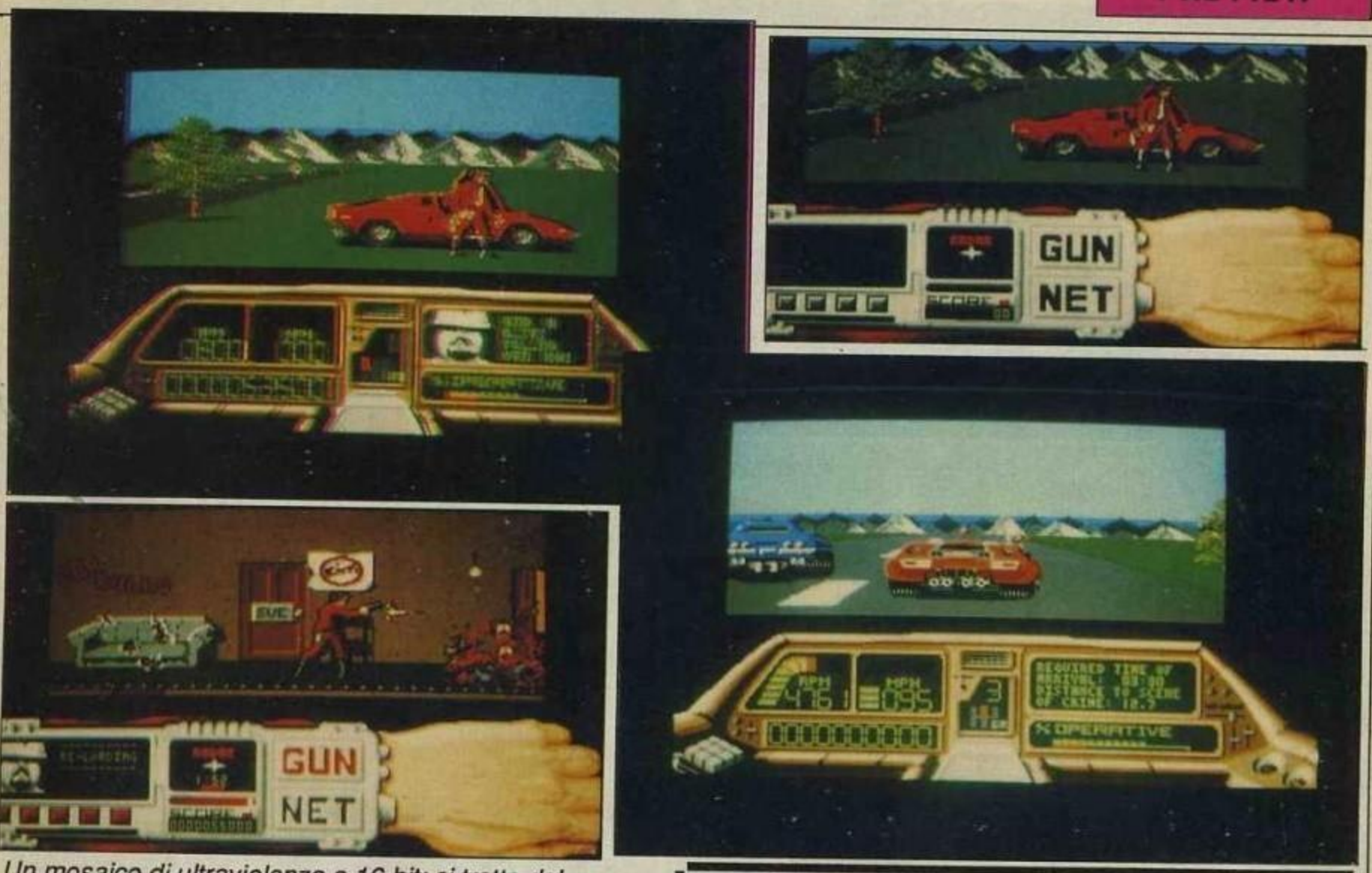
▼ Crazy Cars II *della Titus: riscatterà la casa di software francese dall'insuccesso del suo predecessore?* ▲



▼ *Un'altra conversione da coin-op: si tratta di* Soldier Of Light *per Amiga* ▲

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Un mosaico di ultraviolenza a 16-bit: si tratta del fantastico Technocop

Un altro appuntamento mancato per un pelo: Return Of The Jedi *(Amiga)*

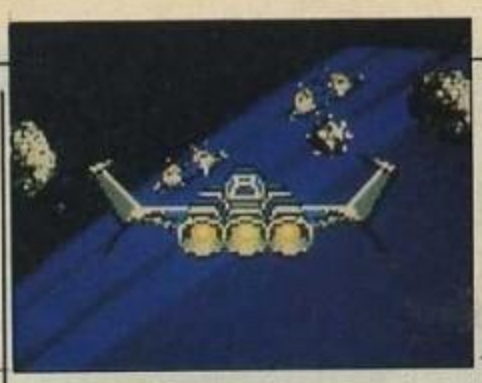
Se volete sapere tutto di questa fantastica conversione di Thunderblade *non perdete il prossimo numero di* TGM

http://www.oldgamesitalia.net/

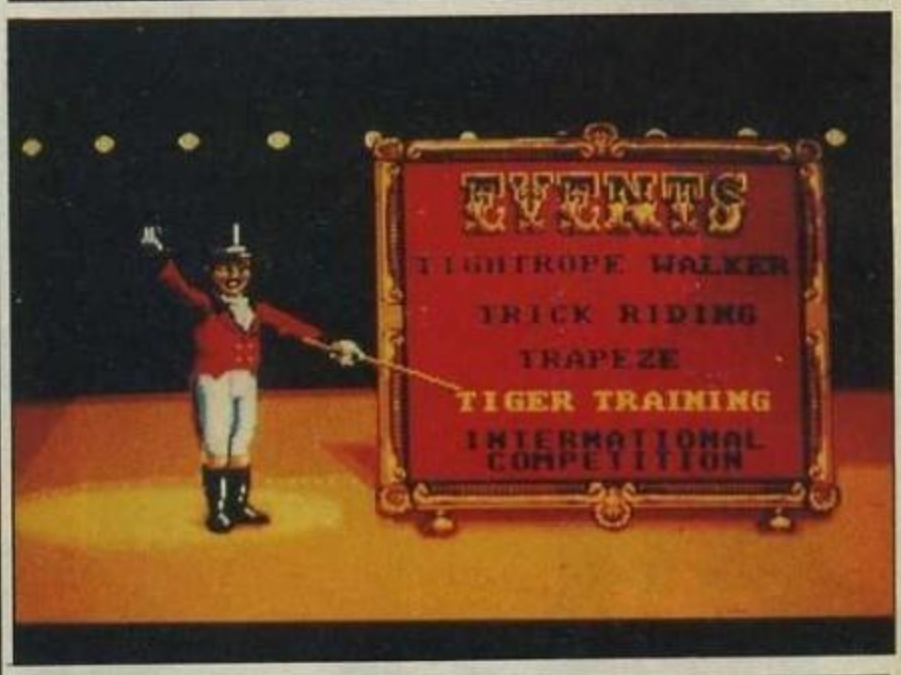
http://www.oldgamesitalia.net/

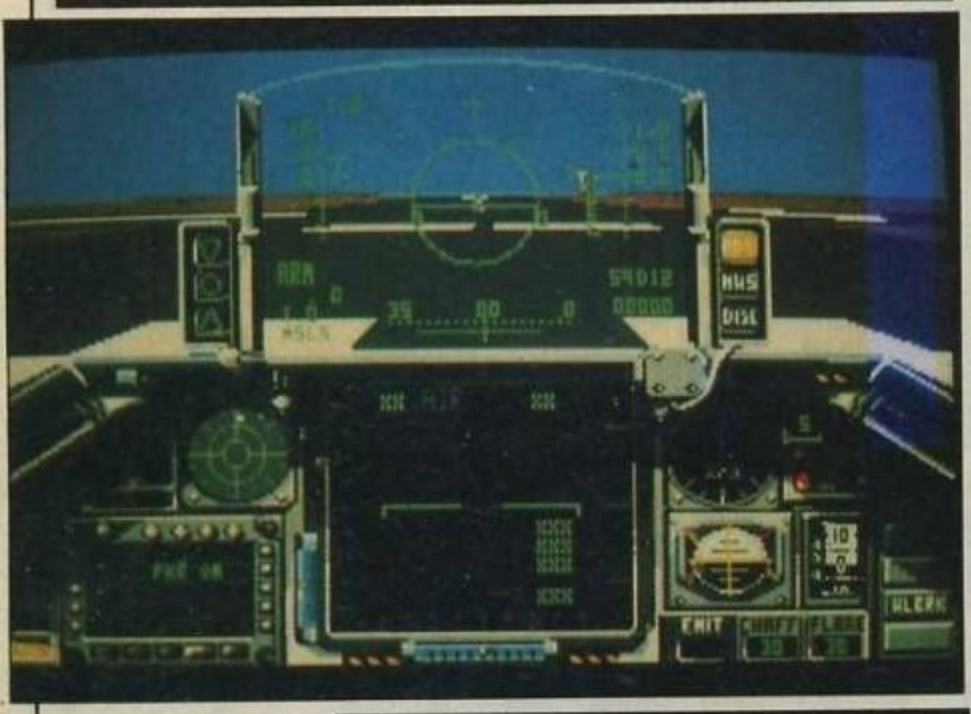
http://www.oldgamesitalia.net/

Qui sopra, un appuntamento da non perdere per tutti gli avventurieri a 16-bit: si tratta di Dreal Zone *per Amiga*



Sopra, due piccoli screenshot di Galactic Conqueror *per Amiga: appuntamento sul prossimo numero di TGM*





Qui sopra, a fianco e sotto: tre immagini del favoloso F-16 Falcon *che invaderà presto gli schermi di Amiga e Atari ST...*

Tre splendide immagini tratte da Circus Games, *il gioco per ST e Amiga che troverete (fra gli altri) sul prossimo numero insieme a* Superman *(entrambi sono della Tynesoft)*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

Sono piccole, lo so, ma è giusto per dirvi che pezzo di simulatore troverete sul prossimo numer per tutti i PC e compatibili: si tratta di F-19 Stealth Fighter *della Microprose, detto questo...*

CENTRI SOFT

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

SOFT center
VENITE A TROVARCI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI NOVITA' SOFTWARE PER C64 - C128 - AMIGA
VIA STEFANO CANZIO 13 - 15 rosso
Tel. 010 - 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

Tintori
SOFTWARE HOUSE
AMIGA Commodore
ATARI
SEGA
SOFT center
COMPATIBILI IBM

NOVITA'
Vendita per corrispondenza
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623

BUSINNES POINT
VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER:
C64 - C128 - AMIGA - ATARI
130/520 ST - MSX - MSX2 -
IBM COMP.
SOFT CENTER
E IMPORTAZIONE DIRETTA
VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/762054

http://www.oldgamesitalia.net/

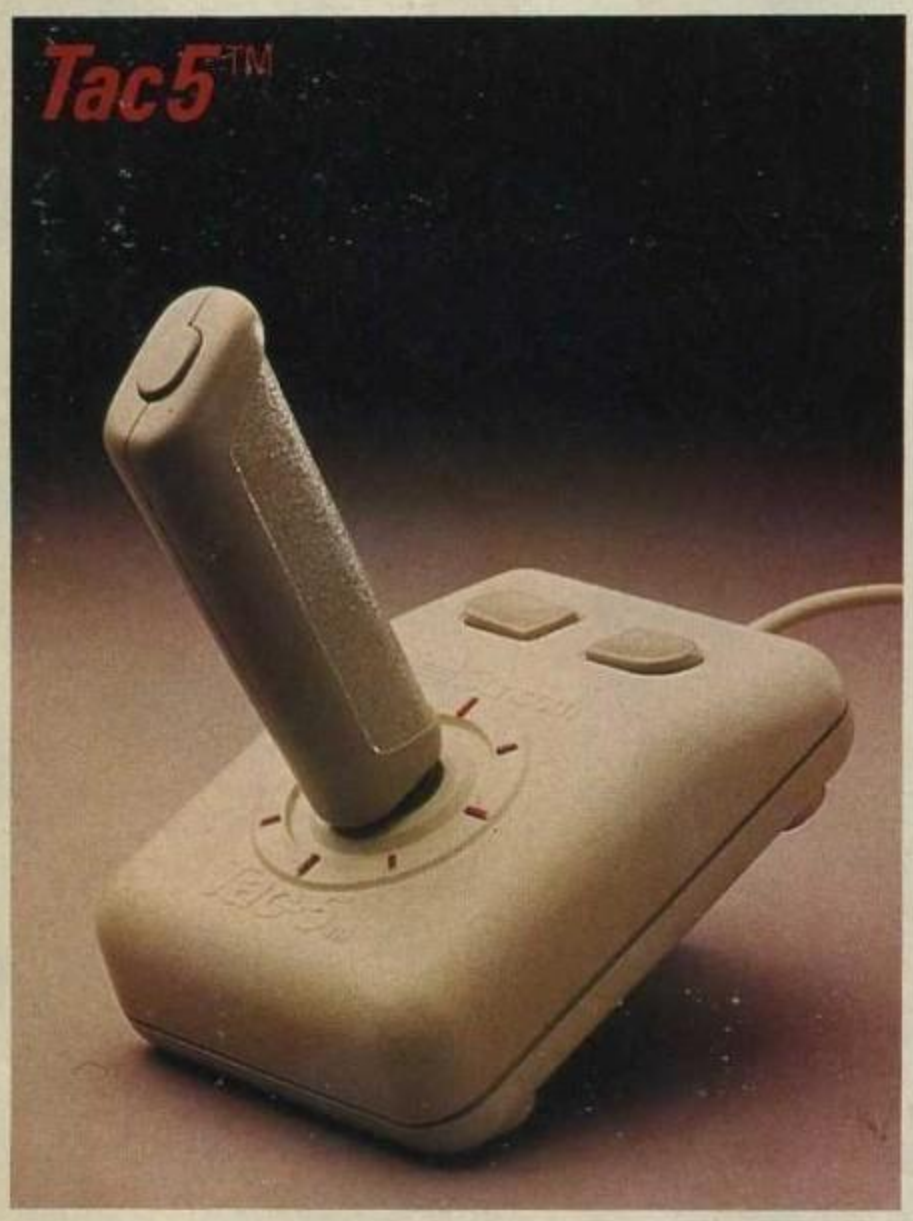
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

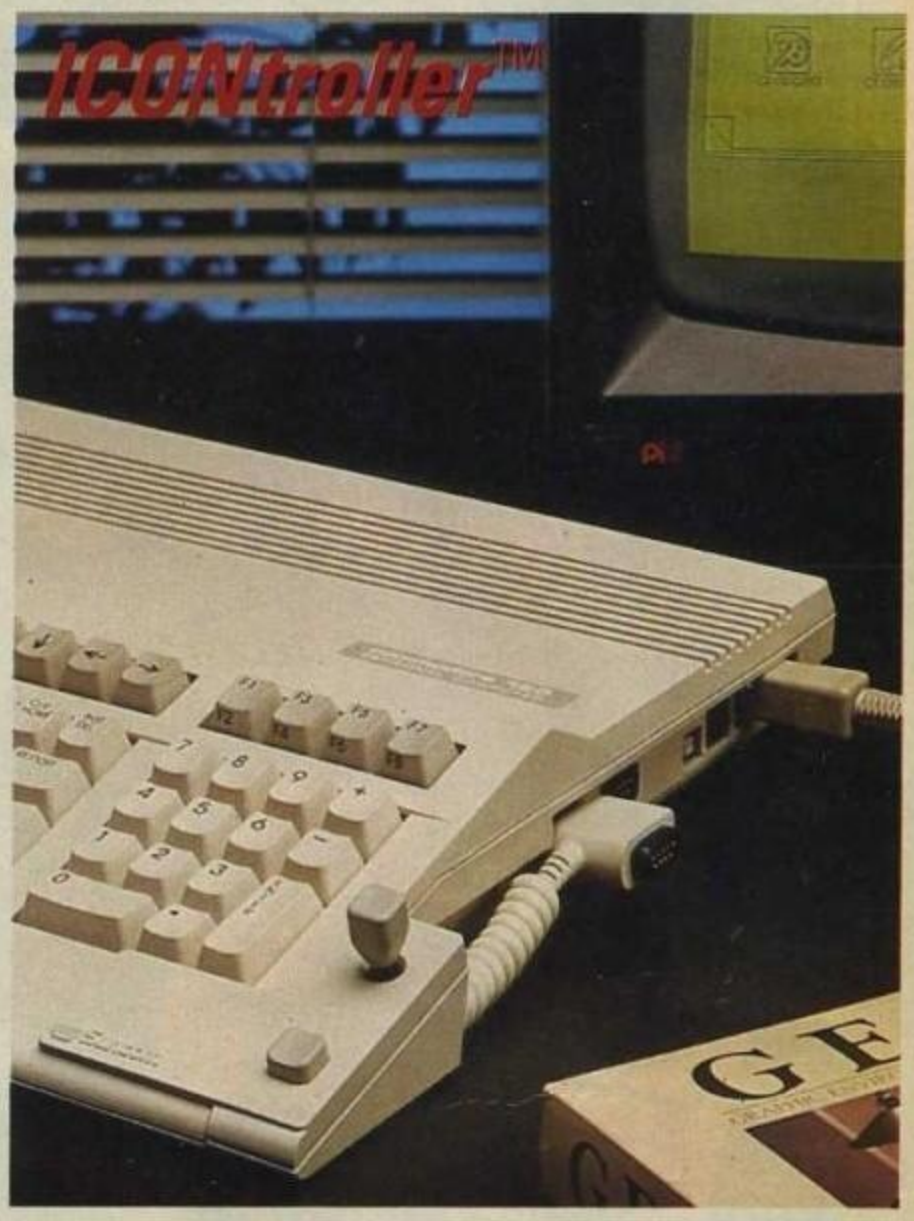
Suncom

Un nome una garanzia

*Per migliori punteggi
*Filo extra lungo



*Garanzia 2 anni
*Digital Micro - Switch
*Triplo pulsante fuoco
*TAC: Tactical - Audible - Controller



*Ideale per GEOS
*Più veloce di un joystick
*Più comodo di un mouse
*Ideale per programmi grafici

*Garanzia 2 anni
*Collaudato fino a 3 milioni di movimenti
*Stile "Sala giochi"
*TAC: Totally - Accurate Controller

http://www.oldgamesitalia.net/
ADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casc
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM AVVENTURA

Un anno vissuto *avventurosamente*

Mentre i ricordi dell'anno vecchio cominciano a sbiadire e ne comincia uno nuovo, abbiamo pensato che fosse il caso di riempire la pipa, indossare la nostra migliore tenuta da camera, sederci di fronte ad un caldo camino scoppiettante e dare un'occhiata a quali meraviglie hanno caratterizzato i dodici mesi appena trascorsi per noi amanti delle avventure.

E' stato un bell'anno per la sussidiaria avventurosa della Activision, la Sierra-On-Line. Il loro programma, Space Quest II, è stato pubblicato in febbraio con gran piacere di tutti i recensori ed un 95% come globale (in questo articolo parliamo anche di quei titoli che sono stati recensiti solo nell'edizione inglese di TGM!). Il seguito a Space Quest I presenta il perfido Sludge Vorhaul ed i suoi ridicoli tentativi di eliminare l'ingegner Roger Wilko - che poi sareste voi.
L'umorismo e la grafica comica abbondano, e si combinano brillantemente con complicatissimi puzzle ed un'atmosfera aliena che fa capire perché il gioco sia stato presentato come "l'adventure dell'anno".
Non molto dopo è arrivato Jinxter (92%) della Magnetic Scrolls ed un altro titolo della Sierra, Police Quest (92%).
Jinxter ha una trama inusuale: la buona sorte della vostra terra natia sta rapidamente decadendo. Maghi diabolici stanno dietro al fenomeno, il vostro compito è di ritrovare degli amuleti ed un braccialetto che riportino le cose alla normalità.
Grande grafica ed ottimi problemi ripagano dello scenario bizzarro e di difficile comprensione, ed il fatto che non possiate morire durante il gioco rende il tutto più godibile.
In Police Quest siete invece una recluta, ed il comando si aspetta che teniate le strade sicure per il comune cittadino. Se vi dimostrerete un bravo poliziotto, potreste ottenere un lavoro da infiltrati - e con questo la possibilità di rovinare i piani del temibile capobanda conosciuto come Angelo Della Morte.
La grafica da cartone animato e le situazioni esilaranti rendono Police Quest qualcosa di indimenticabile.

Nel deserto del software estivo, Legend Of The Sword apparve poi come un'oasi. Lo recensimmo assetati.
Il malvagio mago Suzar sta creando un sacco di guai. Voi e la vostra banda di cinque mercenari siete stati incaricati di trovare una spada leggendaria ed utilizzarla per ucciderlo.
Guidato da icone e testo insieme, la grafica, la prosa ed i problemi di questo gioco hanno rappresentato una meravigliosa mistura da 91% di globale.

Il pesce non è mai stato il mio piatto preferito, ma la Magnetic Scrolls ha servito Fish! più che bene. Nuovamente con una trama incredibile, il gioco vi mette nei panni di un membro della squadra di spionaggio interdimensionale. Quelli come voi sono capaci di compiere salti dimensionali - un esercizio che può cambiare la vostra forma e posizione nel tempo e nello spazio.
Mentre vi state godendo una meritata vacanza, sotto forma di un pesce rosso, scoprite un altro piano diabolico del malvagio gruppo terroristico delle Sette Pinne Mortali, che stanno cercando di prendere il controllo del mondo.
Lo scenario bizzarro presto si trasforma per presentare

▲ *Cosa sta succedendo in questa sala operatoria?* (**Corruption** *in versione Amiga*)

▼ *La stupenda interfaccia grafica di* **Legend Of The Sword**, *un capolavoro da non perdere...*

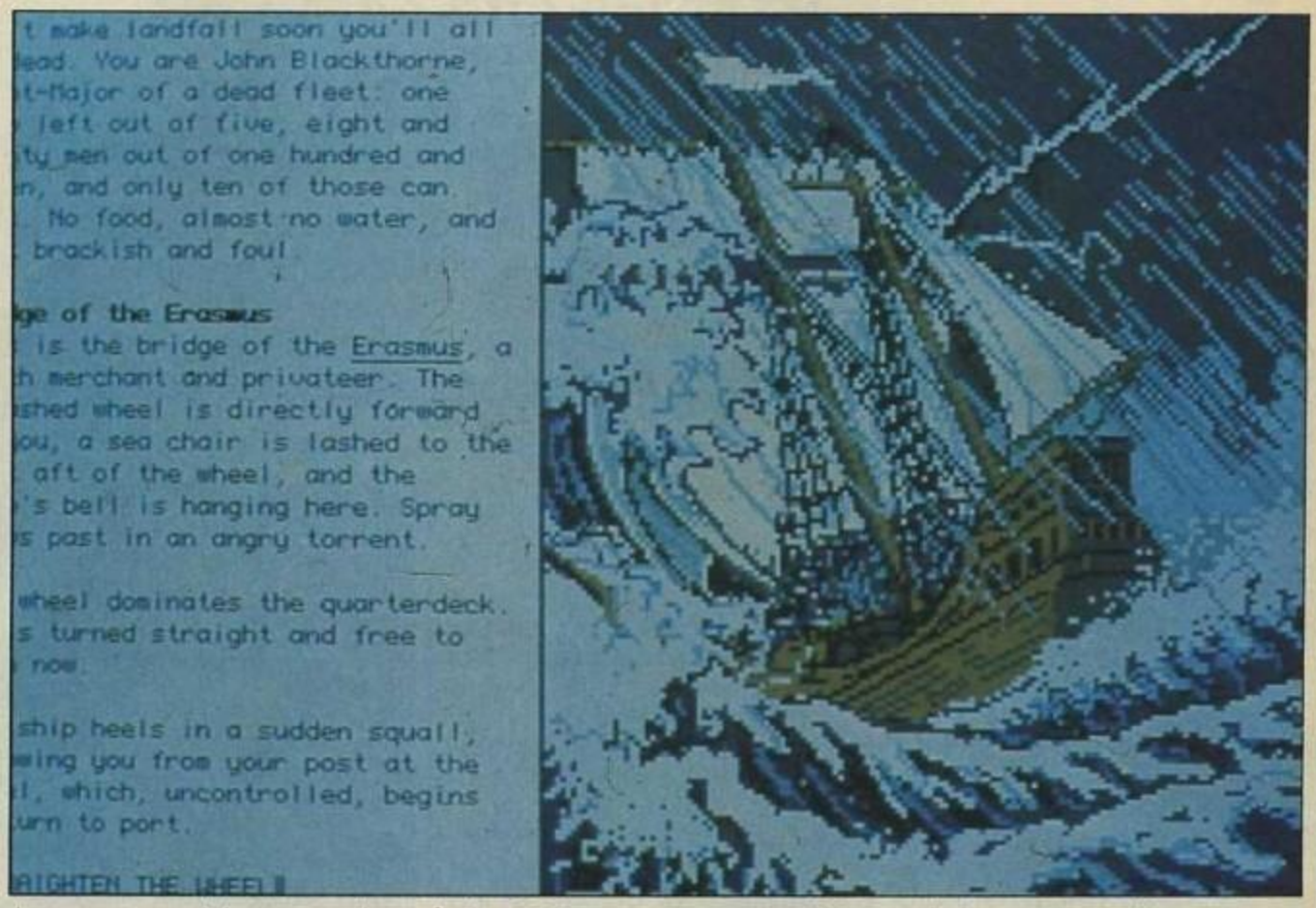
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

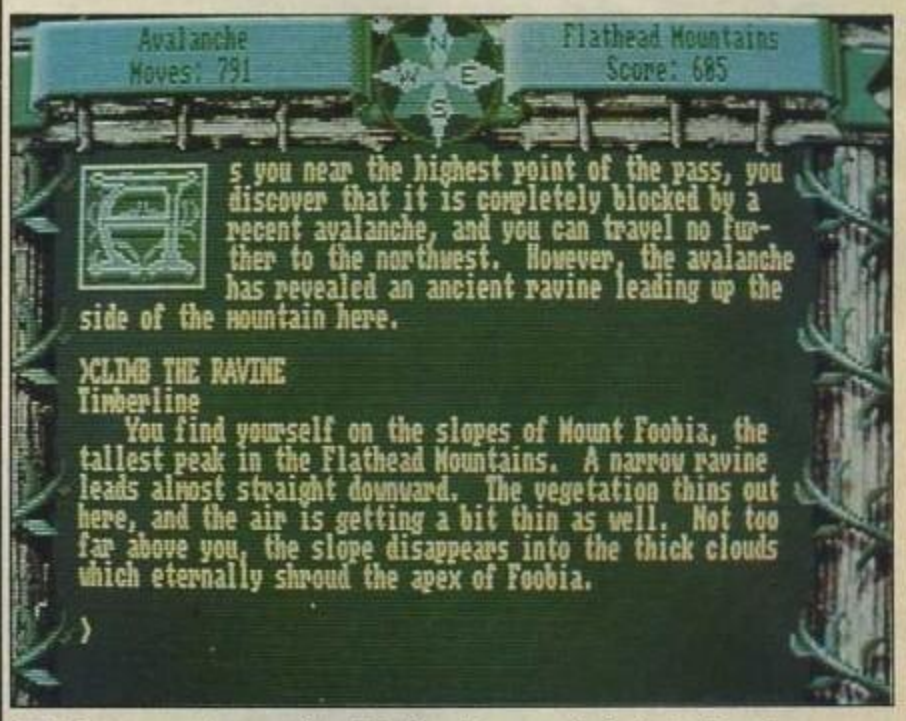
locazioni e problemi più convenzionali, e la grafica innovativa aggiunge qualcosa al tutto.
Dov'è la Infocom, vi sento piangere disperati... Eccola qui!
La trilogia di Zork ha tenuto felici (e svegli di notte!) molti avventurieri per parecchio tempo, ed è probabilmente la saga più conosciuta di tutte. Forse per mantenere questo successo, la ditta americana ha prodotto Beyond Zork (87%), un'avventura con un minimo di role game come farcitura dell'insieme.
Il regno di Quendor è in pericolo, la gilda dei maghi in rovina ed il villaggio è ormai abbandonato - il vostro compito è di capire perché. Mappe che si aggiornano da sole, finestre ed attributi per i personaggi vengono tutti mostrati sullo schermo insieme ad un inventario grafico - una innovazione per i giochi Infocom. Fortunatamente per gli avventurieri più tradizionalisti, c'è anche la possibilità di giocare il tutto come un'avventura testuale.
Le avventure ad icone diventavano sempre più popolari, e la Mirrorsoft ha pensato bene di pubblicare Shadowgate (87%). Voi siete l'ultimo di una antica famiglia di re, e per mantenere il titolo dovete entrare nella tetra fortezza di Shadowgate e confrontarvi con il suo malvagio stregone. Se doveste fallire, l'avversario evocherà il tremendo Behemoth e sarà la fine della civiltà.
Totalmente guidato da icone, il gioco si basa sulla sua notevole grafica e sonoro per creare un atmosfera - notevole. Muoversi nella fortezza fra cigolii di porte e ombre ondeggianti dà un grande senso di presenza.
La Level 9 è uscita poi con Gnome Ranger (49%), che ha avuto qualche recensione positiva ma molti più giudizi negativi. Ingrid Bottomlow e le sue peripezie per salvare il suo paese non mi hanno detto molto. Dopotutto, se ne poteva stare in quella meravigliosa terra di magie nella quale era stata esiliata.
La grafica e le capacità tecniche del gioco erano indiscutibilmente buone, ma la trama no, da cui il brutto voto.

Con l'arrivo dell'anno nuovo avremo — se Dio vuole — gli Infocomics da recensire, il Tale Spin (un creatore di avventure della Microdeal) da provare e magari qualche buona avventura italiana fatta con lo STAC.

Qualsiasi cosa accada, spero solo che il numero di avventure prodotte sia maggiore di quello che ha caratterizzato il 1988.

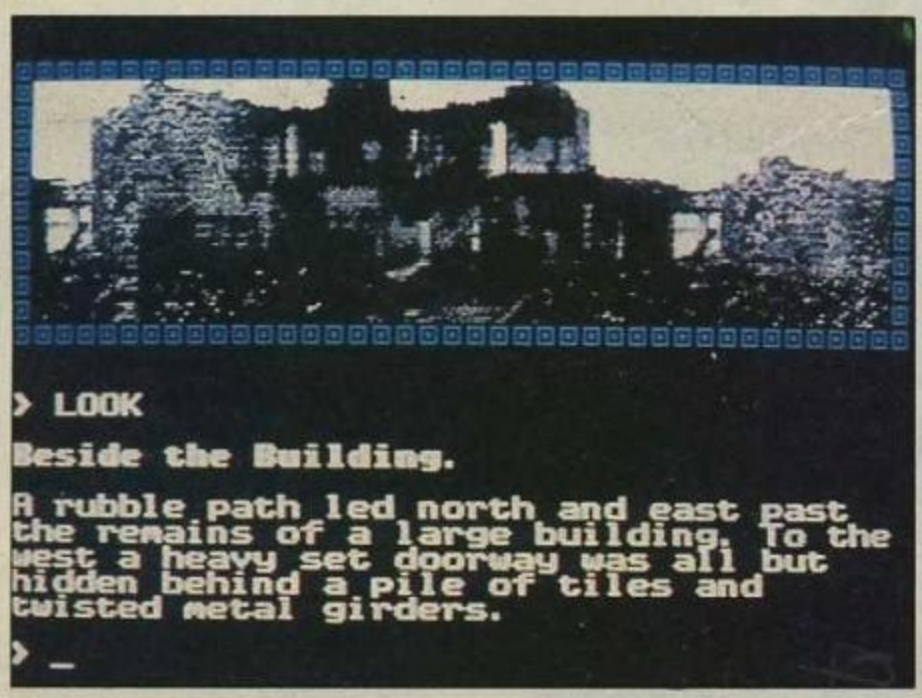


▲ *Qui sopra e sotto: due dei prossimi capolavori di letteratura interattiva targata Infocom?* ▼



▼ **Ooze:** *qualcuno di voi è riuscito a vederla in Inglese?*

▼ **Mindfighter:** *qualcuno è riuscito a risolverla?*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Soluzione di "CHRONO QUEST" (prima parte)

A cura di Di Leo Filippo "The Scorpion" & Conidi Walter

"Il gioco inizia nella stanza centrale del castello. Per prima cosa si deve prendere la prima scheda nel vaso vicino alla sedia. Si va poi ad Est nello studio e si prende la sfera ornamentale. Si ritorna ad Ovest e si mette la sfera sulla statua a sinistra, ai piedi della scala. Andando su si arriva in una stanza dove, esaminando un piedistallo con sopra una statua, si scopre una chiave. Usando la chiave so potrà aprire il cassetto che contiene dei guanti. A questo punto si indossano i guanti e si va a nord-est in una stanza da letto. Aprendo il cassetto si trova un foglio di carta ed esaminando attentamente il letto ed il pavimento sotto di esso si potrà trovare la seconda scheda ed un uncino con la corda. Si tornerà a questo punto nella stanza centrale e si andrà ad Ovest e poi a Nord per trovarsi in cucina. Aprendo l'ultimo sportello in basso a sinistra ed esaminandone l'interno si troverà una cassaforte. Per aprila basterà semplicemente (si fa per dire) usare il foglio di carta. Al suo interno troveremo dei soldi e un accendino. Ritornando alla stanza centrale e andando a Nord-Est si raggiungerà un luogo piuttosto buio. Accendendo l'accendino si riesce ad avere però un po' di luce (miracolo?!?) e andando prima su e poi ad est ci si troverà in un piccolo luogo di culto. Si prenda per prima cosa una candela e la si accenda. Si spenga poi l'accendino (lo sapete che a lungo andare si scarica!). Andando ad Ovest, per due volte Giù e poi ad Est si raggiunge una camera di alto contenuto scientifico. Esaminando lo specchio si trova un interruttore. Agendo su di esso si scopre un passaggio segreto all'interno della libreria (non azzardatevi ad entrarci... che vi possa prendere una folgorata se lo fate!). Si ritorni quindi alle statue sotto la scala e si tolga la sfera. Ora, ritornando nel luogo di culto ed aprendo la Bibbia si trova la terza scheda. A questo punto si deve ritornare nella stanza del passaggio segreto. Gettando la candela (la potete gettare anche accesa, tanto il tappeto non va a fuoco) si fa posto nell'inventario, ed aprendo il cassetto si scoprono dei fusibili. Ora si potrà finalmente entrare nel passaggio andando a Nord. Questa nuova stanza in cui ci si ritrova contiene la tanto agognata macchina del tempo. Per prima cosa si dovranno mettere i fusibili nel porta-fusibili (e dove, sennò?). Ora, se si vuole prendere la bottiglia si deve tornare in cucina usando l'accendino per le scale e ricordarsi di spegnerlo nei luoghi dove non ce n'è bisogno. Momento cruciale: si entri nella macchina, si abbassi la leva a fianco del porta-fusibili e si sentirà un basso ronzio. Si potrà accedere al quadro di controllo tramite l'icona con la freccia curva, potendo quindi scegliere di andare nella Preistoria, nell'Antico Egitto oppure nelle terre delle misteriose popolazioni Maya semplicemente inserendo la scheda corrispondente nell'apposita fessura del quadro.

Con questa soluzione della prima parte si potrà arrivare nei vari luoghi con tutti gli oggetti utili!!

P.S. Notare nella sala della macchina del tempo i due computer: quello nel cestino e quello sul tavolo... eh, eh!"

E con questa sghignazzata quasi satanica i due avventurieri affidano ai loro colleghi il compito di continuare la ricerca e di inviare quindi mappe e soluzioni delle parti rimanenti di Chrono Quest. Datevi da fare, quindi, e se avete altri indizi scrivete a **TGM "Spazio Avventura" - Casella Postale 853 - 20101 Milano.**

▼ ***Ormai i misteri di questa casa sono stati tutti svelati... oppure no?***

STERLINO
Via Murri 75/a/b Bologna Tel 302896
STERLINO CLUB
Ipercentro di Megasoftware SOFT-JOCKEY { LANDO & FABIO
HARDWARE & SOFTWARE X { COMMODORE C64, AMIGA, ATARI ST, PC COMPATIBILI, ATARI 2600, NINTENDO - SEGA, MSX, Konami
STERLINO NEWS
SERVIZIO NOVITA'
VENDITA PER CORRISPONDENZA
Per informazioni Tel 051-302896

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN EDICOLA AI PRIMI DI FEBBRAIO...

ZZAP!

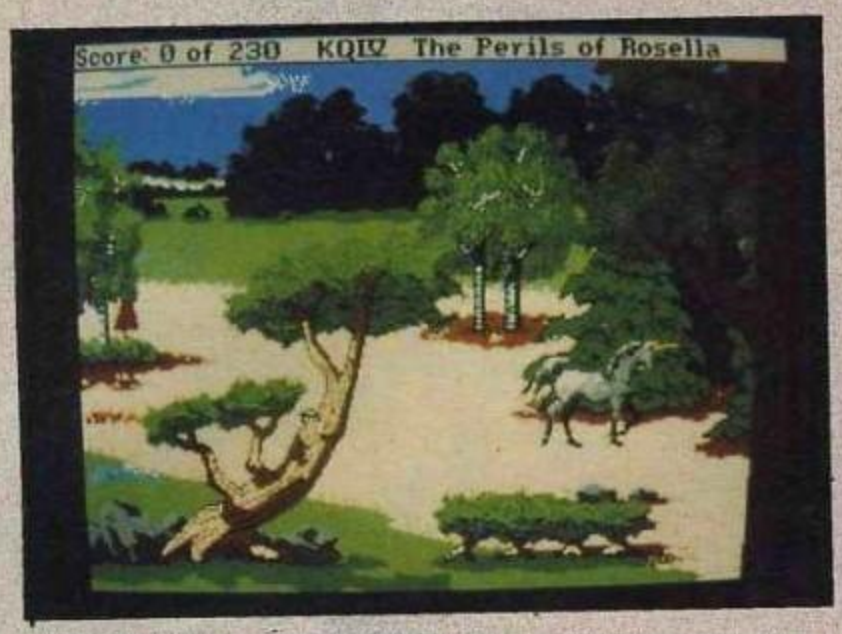
XENON
TIGER ROAD
TECHNOCOP
ROGER RABBIT
STARRAY
VICTORY ROAD
SUPER PACMAN
TECHNICAL K.O.
RACK' EM

Tutto sul mondo degli 8 Bit!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW



LA POTENZA GRAFICA DEI 16-BIT AL SERVIZIO DEI VIDEOGIOCATORI: King's Quest IV & Revenge of Doh

AMIGA

International Soccer [L.39.000]	32
Manhattan Dealers [L.25.000]	33
California Games [L.25.000]	41
Double Dragon [L.29.000]	42
Captain Blood [L.40.000]	44
Tetra Quest	45
Espionage [L.29.000]	46
Elite [L.49.000]	48
Sorcery Plus [L.25.000]	49
Pioneer Plague	49
Operation Wolf [L.25.000]	50
Hostages [L.34.000]	53
U.M.S. [L.49.00]	54
Side Arms [L.25.000]	58
Turbo Trax [L.39.000]	58
Revenge Of Doh [L.39.000]	60
President Is Missing [L.59.000]	62

ATARI ST

Mad Mix Game	31
Turbo Cup	37
Espionage [L.29.000]	46
Operation Wolf [L.39.000]	50
Pacmania [L.29.000]	52
Flying Shark	52
Hostages [L.49.000]	53
U.M.S. [L.49.000]	54
Victory Road [L.39.000]	59
Rambo III [L.39.000]	64
Double Dragon [L.29.000]	42

PC MS DOS

Star Trek	28
Dark Side	30
Apollo 18 [L.45.000]	32
Manhattan Dealers [L.29.000]	33
Sentinel Worlds [L.59.000]	36
King's Quest IV [L.69.000]	38
President Is Missing [L.59.000]	62

PC ENGINE

Drunken Master	33

SEGA MASTER SYTEM

Double Dragon	42

NINTENDO ENTERT. SYTEM

Castlevania	61

http://www.oldgamesitalia.net/

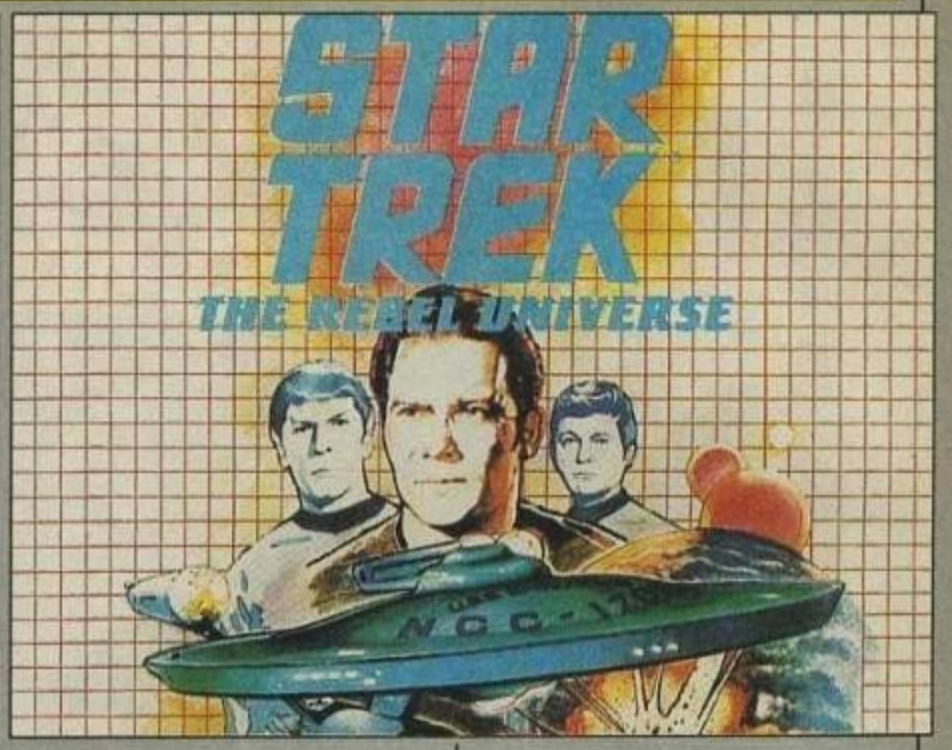
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

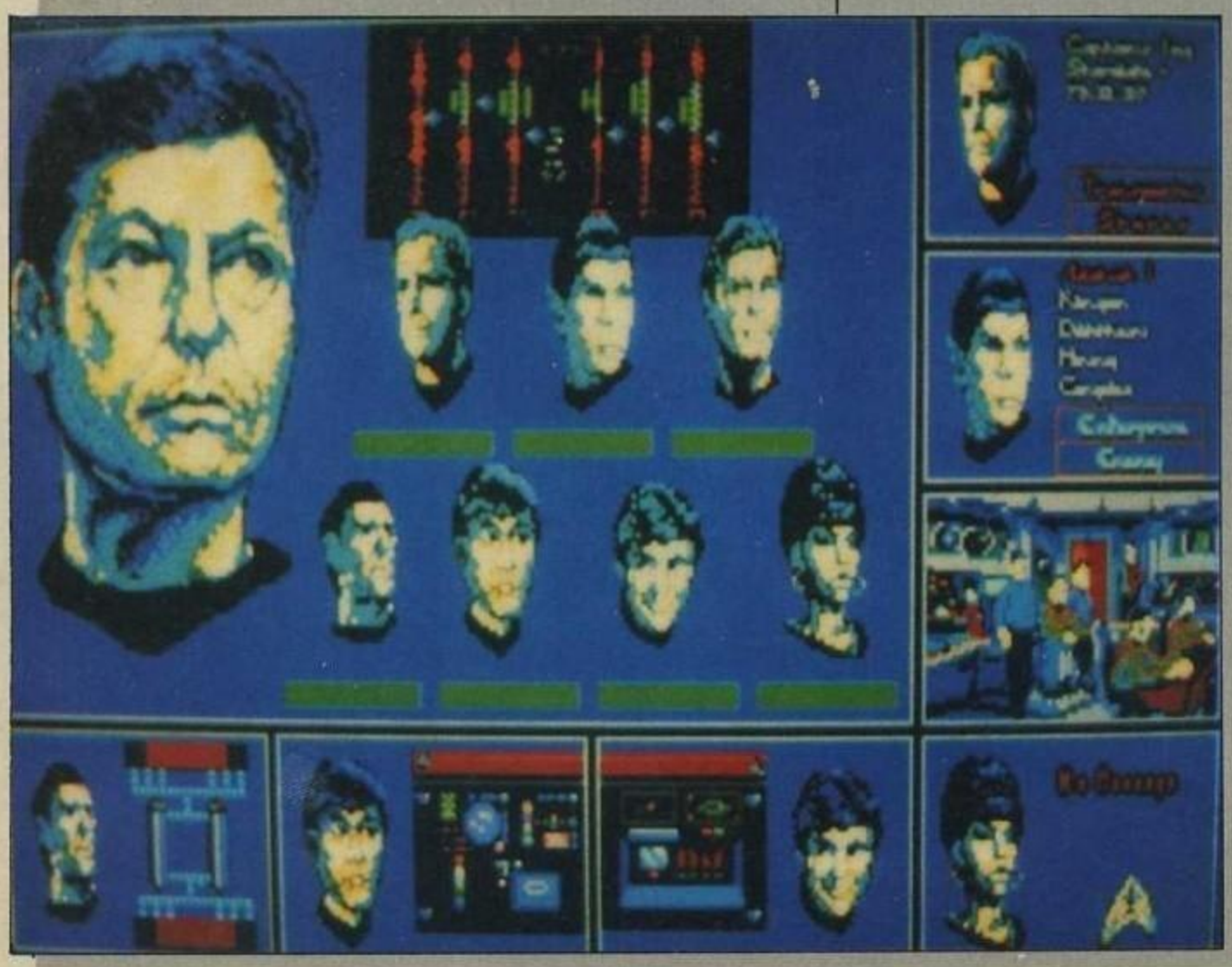
STAR TREK

Firebird, per PC MS-DOS

Star Trek, un classico in TV, un classico al cinema ed ora un gioco che diventerà presto un classico...



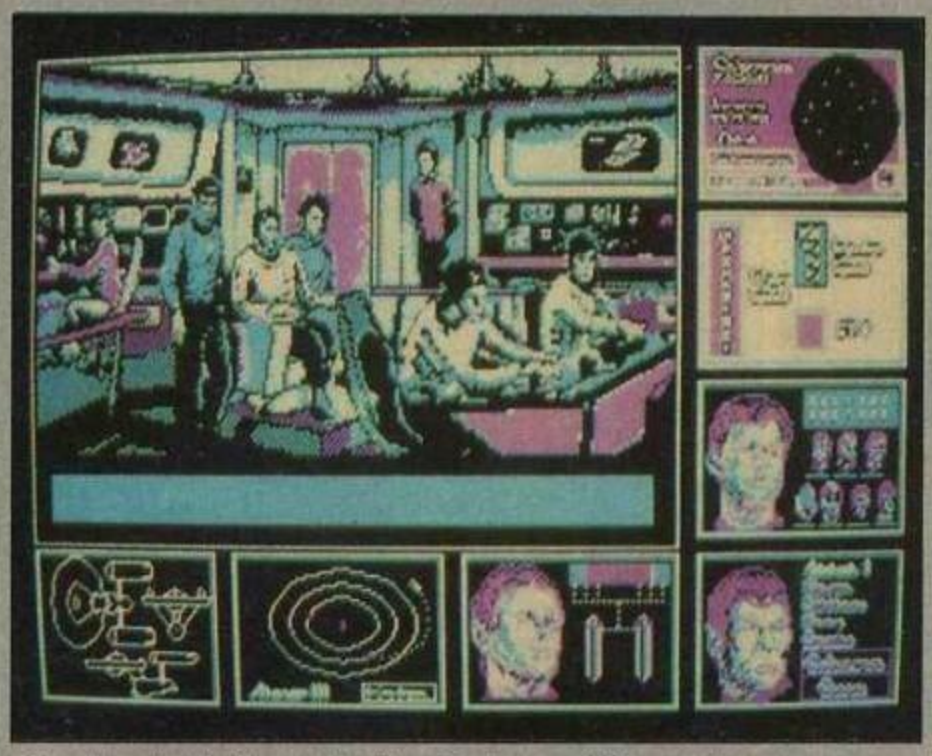
"... Spazio, ultima frontiera. Questi sono i viaggi dell'astronave Enterprise nella sua missione quinquennale alla ricerca di nuovi mondi..."
Quante volte abbiamo sentito questa frase nella sigla dei telefilm dell'omonima serie. Quante volte abbiamo trepidato per la sorte dell'equipaggio dell'astronave USS Enterprise, ammirato la spavalderia del capitano James T. Kirk, la logica vulcaniana del Primo Ufficiale Spock, la contrapposta umanità del dottor Mc Coy e l'efficienza dei vari Scott, Sulu, Chekov e Uhura.
La Firebird ora ci dà l'opportunità di metterci ai comandi dell'Enterprise non solo controllando il capitano, ma anche, occasione questa più unica che rara, tutto l'equipaggio, in una delle missioni più delicate che la galassia ricordi e che, come ogni missione che si rispetti, ha inizio con un messaggio della Federazione:
STARFLEET COMMAND DIRECTIVE 12-QZ-63788
TO: CAPTAIN JAMES T. KIRK, USS ENTERPRISE
".... recentemente nella zona di spazio vicina alla costellazione del Sagittario, che è stata dichiarata zona di quarantena, sono sparite venti astronavi della federazione e sono poi ricomparse al fianco dei Klingon. Tutta questa sezione è in rivolta e molti pianeti si sono uniti ai nostri nemici.
Vostro scopo è di scoprire le cause della rivolta ed agire come riterrete più opportuno..."
END OF TRANSMISSION.
Causa di questa preoccupante situazione è la scoperta fatta dai Klingon di un particolare isotopo del Dilitio, il Delta 6, che amplifica le capacità ESP degli individui rendendoli capaci di controllare altre persone anche a molti anni luce di distanza, in questo modo sono state probabilmente catturate le precedenti astronavi in missione di ricognizione ed è stata sobillata la rivolta. Data la pericolosità della situazione tutta la zona verrà isolata all'interno di una sfera di Klein subito dopo l'ingresso dell'Enterprise che sarà l'ultima astronave ad essere inviata laggiù.
La storia è abbastanza semplice, ma giungere ad una soluzione non sarà sicuramente così facile. La difficoltà maggiore sta nell'enorme numero di pianeti contenuti nella zona di quarantena, oltre mille.
Ognuno di questi può essere indipendente, sotto il controllo dei Romulani, dei Klingon o far parte della federazione, e il comportamento dovrà essere diverso a seconda di queste caratteristiche.
Tanto per complicare un po' la situazione si possono seguire sette diverse tattiche che potranno portare alla liberazione della Zona Quarantena o alla sconfitta.
Facendo partire il programma, dopo aver gustato la splendida presentazione dell'Enterprise, si accede allo schermo di controllo del gioco. Questo è suddiviso in otto parti: una finestra principale che presenta l'immagine dell'evento attualmente in corso e sette finestrelle distribuite sul bordo dello schermo con altre immagini secondarie ma di grande utilità. Inizialmente queste comprenderanno un'immagine del ponte di comando e dei sette personaggi presenti.
Posizionando il cursore, con la forma dei gradi militari della federazione, tramite joystick, tastiera o mouse su uno dei personaggi vengono attivate particolari funzioni ad esso legate. Selezionando il capitano Kirk, ad esempio, si possono attivare oltre alle funzioni di elapsed time e di



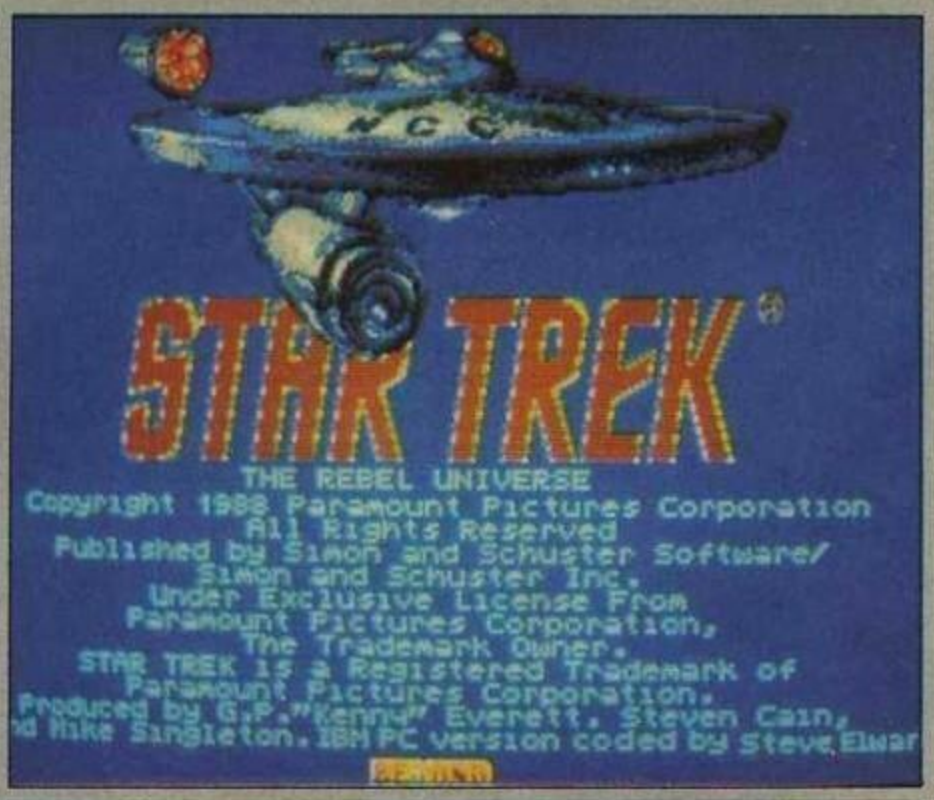
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

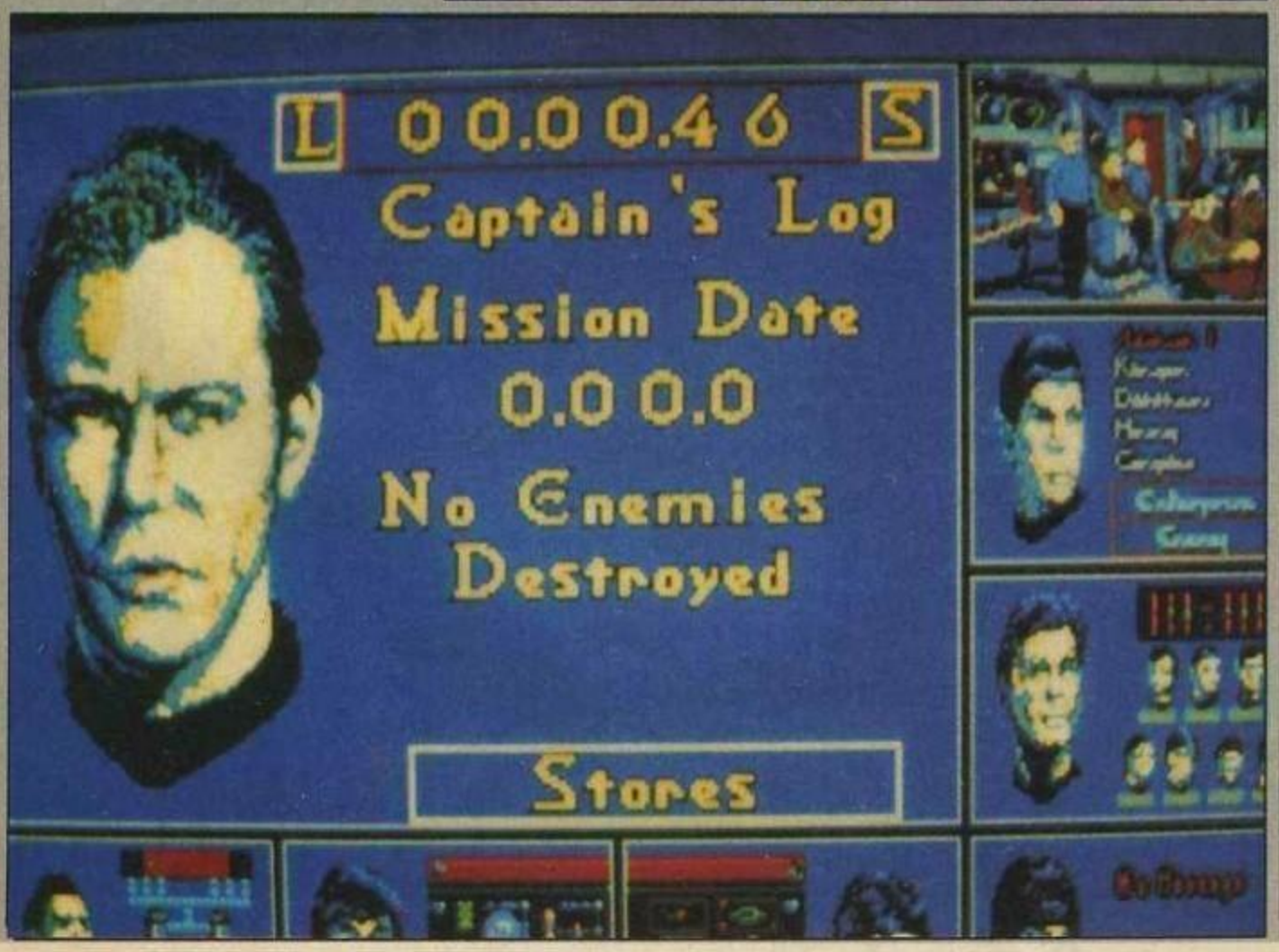
http://www.oldgamesitalia.net/

visualizzazione dei nemici distrutti quella di salvataggio e di recupero della situazione. Spock invece, quale ufficiale scientifico è addetto ai sensori che possono sondare i pianeti ed i sistemi a cui ci si sta avvicinando, lo stato dei nemici e le condizioni dell'Enterprise stessa. Così Sulu controlla la navigazione e il parcheggio in orbita, Scott, responsabile della sala macchine, il motore ad impulso, i cristalli di Dilitio ed i generatori di energia mentre l'ufficiale addetto agli armamenti, Chekov, può attivare il tracking e le armi a disposizione.
Ultimi, ma non meno importanti degli altri, McCoy, l'ufficiale medico che controlla lo stato di salute dei componenti dell'equipaggio e Uhura che gestisce le comunicazioni con le altre astronavi o con la federazione.
Tramite una mappa stellare e planetaria della zona l'astronave dovrà quindi setacciare decine di pianeti, sui quali è anche possibile teletrasportarsi al comando della celebre frase ".....energia Scott" alla ricerca di oggetti ed indizi utili per neutralizzare il malvagio piano Klingon. Loro non resteranno sicuramente con le mani in mano e numerosi saranno gli scontri che dovrete sostenere e che richiederanno la massima prontezza nel comando dell'Enterprise per ridurre al minimo i danni, ma ben poca abilità manuale.



Con la scheda Hercules Star Trek *non è il massimo...*





PC

Purtroppo lo spazio a nostra disposizione non è infinito come quello di Star Trek e passiamo quindi alle considerazioni sul gioco rimandandovi per una maggiore comprensione del gioco al dettagliato libretto delle istruzioni che oltre alle spiegazioni è anche prodigo di consigli al giocatore. Particolarmente apprezzabile la presenza nella confezione di due dischetti, uno per la scheda EGA, un altro invece per girare con la CGA. Questo dimostra come, una volta tanto, la versione per CGA non è molto al di sotto della più potente EGA tranne per le ovvie differenze tecniche tra le due schede, ed infatti, come si può anche verificare dalle fotografie, la scheda, nei suoi quattro colori, viene ben sfruttata e le immagini risultano particolarmente nitide. Per la EGA era lecito attendersi prestazioni molto superiori ed infatti tutti i colori vengono ben sfruttati dando così quel tocco di realismo cinematografico alle immagini. Il gioco è molto bello ed appassionante, anche se, fino a che non si riesce a prendere il controllo della gestione finestre, può sembrare caotico ed incontrollabile. Questo sistema però, tranne nei primi approcci, è il solo che permetta di sfruttare al massimo le possibilità del gioco e soprattutto di controllarne bene tutte le fasi. Se la vostra paura è che una volta arrivati alla soluzione il divertimento si esaurisca, non temete, dato il numero di strategie a disposizione, ben 7, e dei pianeti da esplorare, questi sono oltre 1000, le possibilità sono praticamente infinite. Il suono, purtroppo, è quasi assente, ma del resto non è elemento essenziale per questo tipo di gioco, e si limita all'effetto dell'allarme rosso. A tutti gli appassionati più sfegatati di Star Trek, a cui non è sufficiente neanche questa conversione per PC, comunichiamo che esiste anche Star Trek Role-Playing di cui speriamo si occuperà Massimo Torriani, curatore della rubrica 'altri giochi', e allora sarà l'inizio di una nuova avventura ai confini degli spazi conosciuti al comando di un'astronave della federazione là dove nessun uomo è mai giunto prima....

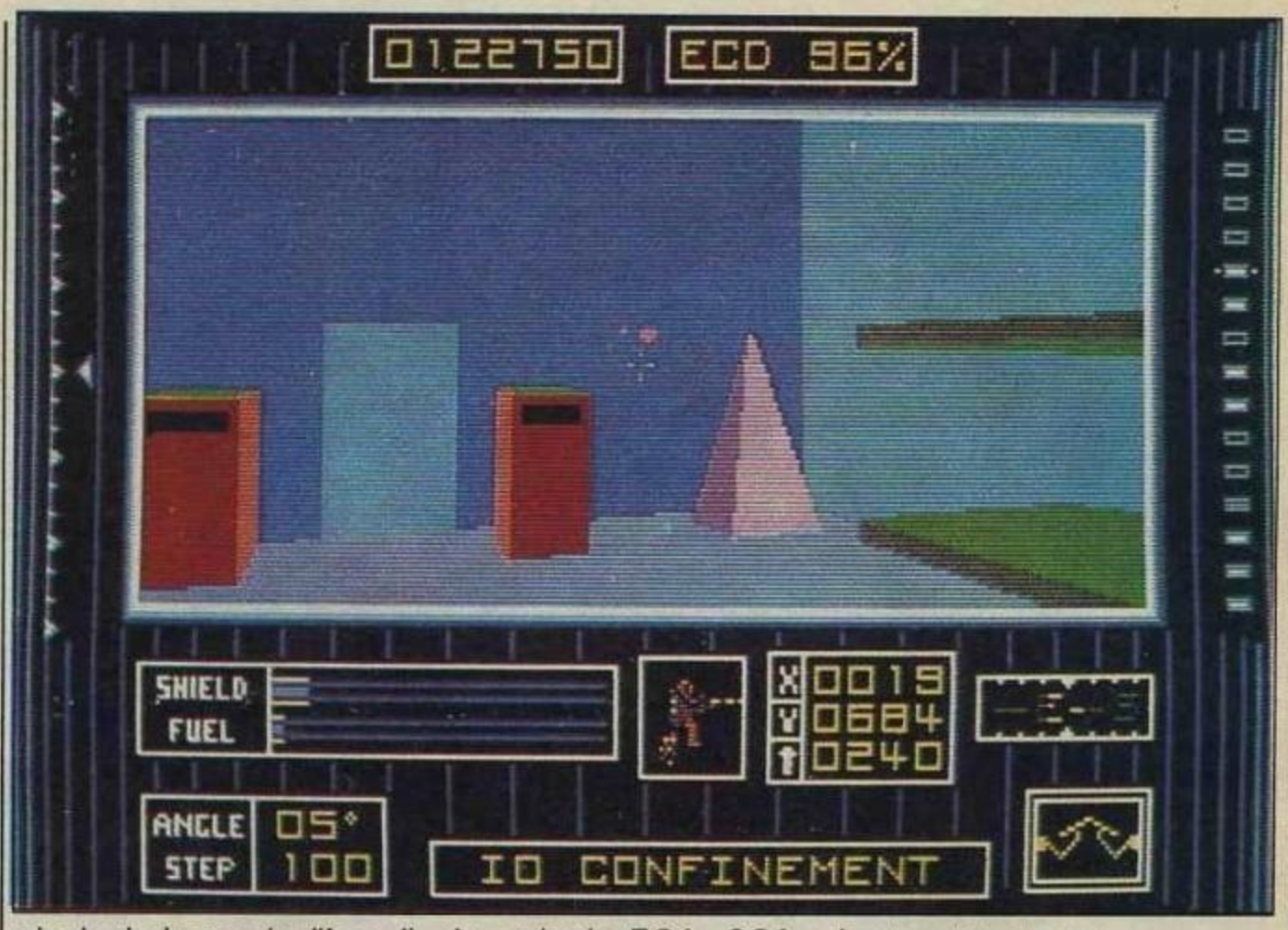
GLOBALE 85%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DARK SIDE

Incentive - PC MS-DOS



Sono passati circa 200 anni dagli avvenimenti narrati in Driller, e dalla sconfitta dei Kretars. Durante tutto questo tempo, essi hanno costruito Zephir One: la più potente arma laser mai concepita. Situata sul lato oscuro della luna di Evath, Tricuspid, Zephir One si sta lentamente caricando tramite una serie di Unità di Raccolta Energetica (ECD). Quando sarà completamente carica, verrà lanciato l'assalto finale dei Kretars, che causerà la distruzione di Evath.

La vostra missione è di esplorare i 18 settori di Tricuspid, distruggere gli ECD e ridurre la rapidità di caricamento dello Zephir One. Solo distruggendo tutti gli ECD si potrà salvare Evath.

Raggiungere questo obiettivo non è una cosa semplice poiché ci sono un sacco di puzzle da risolvere e le difese di Tricuspid da negoziare.

Dark Side sta sugli stessi altissimi standard di Driller. Ancora una volta le tecniche di Freescape vengono mostrate pienamente sul PC - molto più velocemente che non sulle altre macchine ad 8-bit, e il gioco richiede una notevole abilità arcade oltre che capacità logiche.

Le schede EGA, CGA ed Hercules sono tutte supportate, così come metodi di controllo da tastiera, joystick o mouse.

Una volta che sono stati risolti i primi due o tre problemi, Dark Side diventa sempre più difficile da risolvere e da dimenticare.

Un gioco da assuefazione che tutti i possessori di PC dovrebbero avere.

PC: Globale 94%

"Un gioco da assuefazione che tutti i possessori di PC dovrebbero avere."

STIAMO CERCANDO

SOFTWARE MANAGER

Requisiti richiesti:

- Conoscenza approfondita del mondo dei video - giochi
- Conoscenza di base di programmazione
- Ottimo inglese sia scritto che parlato

Job description:

- Visione e valutazione di nuovi prodotti esteri e italiani
- Manualistica - controllo traduzioni/traduzioni
- Supporto tecnico clienti

Spedire curriculum vitae dettagliato a: **LEADER** Distribuzione
Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

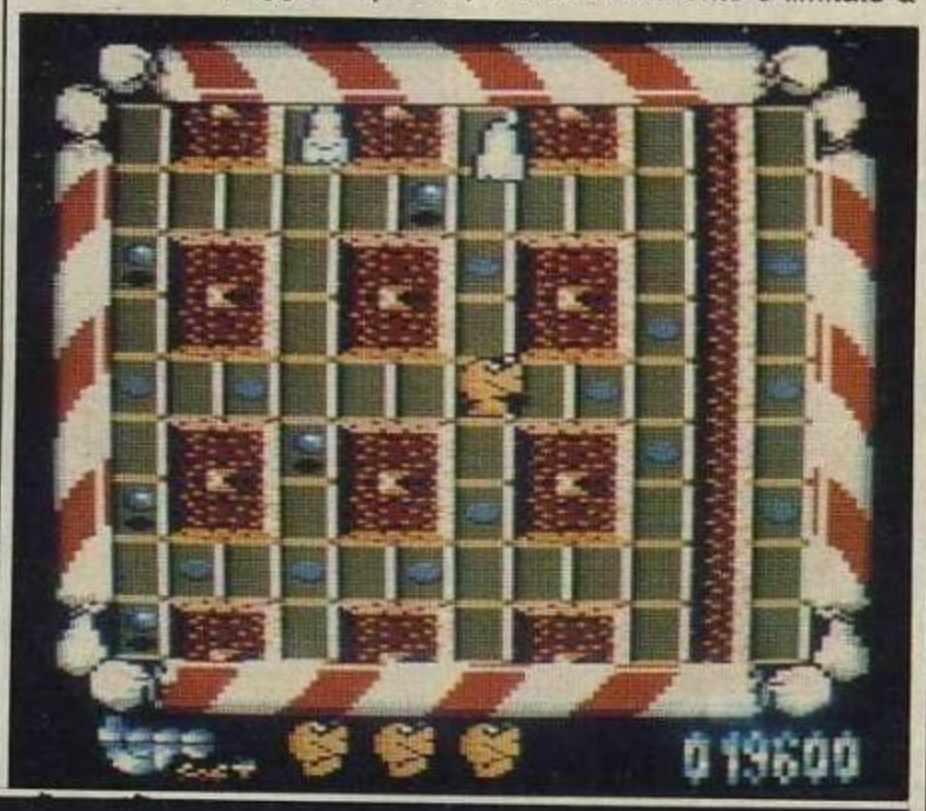
http://www.oldgamesitalia.net/

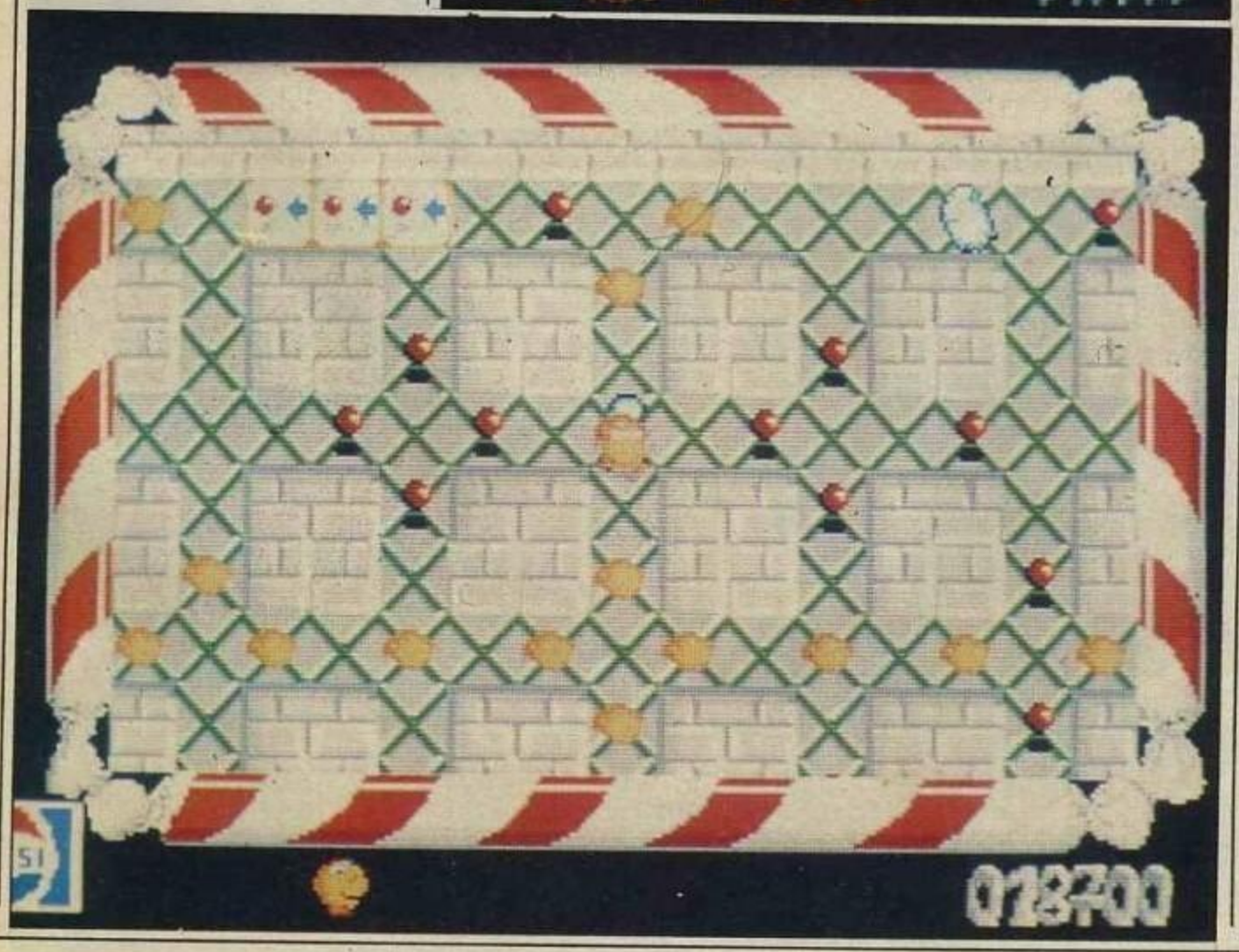
THE PEPSI CHALLENGE — MAD MIX GAME

US Gold - Atari ST

Qualche mese fa, al *PC Show* in Inghilterra, si sono tenuti i campionati di videogame sponsorizzati dalla **Newsfield**, ed il vincitore è stato deciso proprio con una gara su questo gioco.

La trama di questo semplice gioco di labirinto vede Mad, il giallo e tondeggiante pepsiman, come il personaggio sotto il vostro controllo. Il suo lavoro, che viene tramandato di generazione in generazione, è di mantenere il Pepsivillage libero da fantasmi, ma poiché su padre era un tipo che aveva piuttosto paura del sovrannaturale, la situazione attuale è piuttosto critica e gli spettri hanno invaso il Pepsivillage. Infuriato, Mad decide così di seguire le orme di suo nonno, il Vecchio Mad, e liberare il Pepsivillage dalle apparizioni in questa Pepsiman Challenge.
Quindici labirinti a scrolling multiplo rappresentano le strade del villaggio nel quale guidate il Pepsiman. Per completare un livello, vengono mangiate le sfere che ne affollano i corridoi. Naturalmente, ci sono degli avversari a complicare le cose, e nella fattispecie un sacco di fantasmini.
Fra i cattivi della situazione ci sono anche delle "scoccinelle" (cioè delle coccinelle scocciatrici) che si fanno notare rimpiazzando le sfere già mangiate, ma i Ripugnanti sono ancora peggio - questi camminando per le strade fanno sprofondare con il loro peso le sfere nel terreno. L'unico modo di svellerle è di trasformarvi nel Pepsibulldozer, passando sulle apposite caselle.
Altre caselle vi fanno trasformare nel Pepsiman Furente - che può divorare i nemici, o nel Pepsipotamo che calpesta a morte gli avversari ma non può mangiare le sfere. Vi trasformate poi in una Pepsinave viaggiando su rotaie - il vostro movimento è limitato a destra e sinistra, ma potete sparare agli avversari in verticale. Il Pepsitank è qualcosa di simile, che può muoversi solo in una direzione ma sparare in due.
Ci sono altri due tipi di caselle particolari: le auto caselle - che di solito sono disposte in gruppi - che presentano delle frecce che vi fanno muovere obbligatoriamente nella direzione indicata. Le pareti mobili a forma di L ruotano quando le usate, bloccando eventuali inseguitori, e quindi vanno affrontate nella direzione corretta.
Se tutto questo vi ricorda Pac Man con qualche opzione in più, non preoccupatevi: è proprio così. I programmatori della Toposoft hanno solamente modificato l'originale, mantenendo dei fantasmi come cattivi e utilizzando persino un eroe giallo e tondo. I nemici extra e le varie trasformazioni del Pepsiman non aiutano la struttura di gioco monotona, ripetitiva e generalmente noiosa e frustrante.
Anche se con meno opzioni, i salti in 3D di Pac Mania sono molto più giocabili, il che prova ancora una volta che il plagio non è necessariamente sinonimo di successo.





Atari ST

Dire che la musica dei titoli è strana è quanto meno un complimento. Sia questa che gli effetti metallici e bizzarri del gioco sono un vero e proprio crimine per un 16 bit, rappresentato al suo massimo dal sibilo degli spari. La grafica è dettagliata e coloratissima, ma piccola: il teoricamente obeso Pepsipotamo è in realtà poco più grande dei fantasmini. Uno scrolling notevolmente a scatti rovina l'impatto visivo.

Globale 39%

"Se tutto questo vi ricorda Pac Man con qualche opzione in più, non preoccupatevi: è proprio così."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

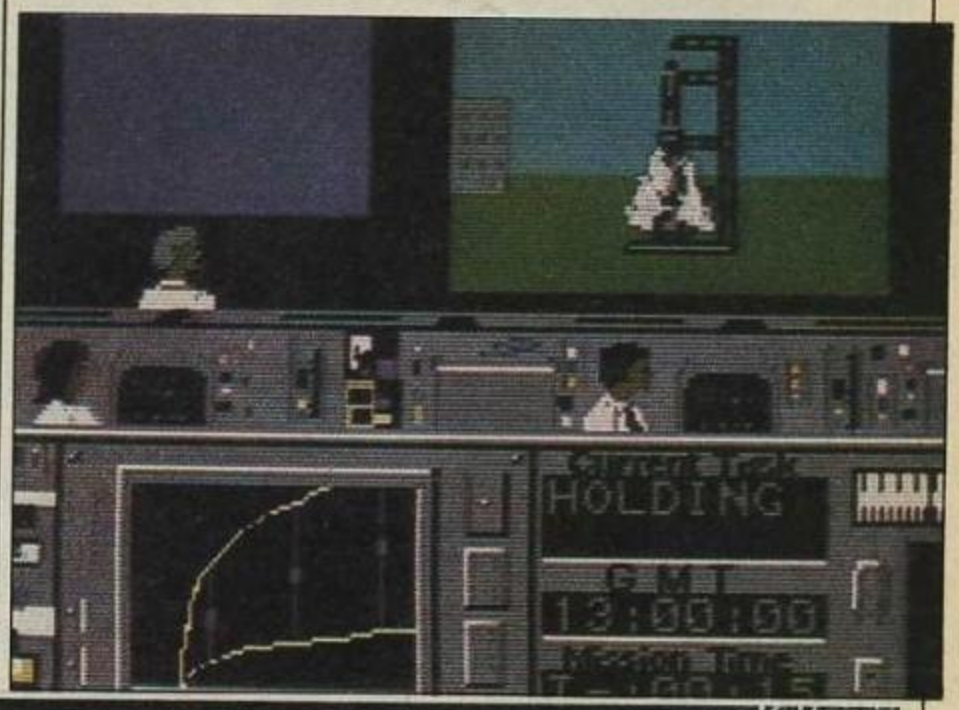
http://www.oldgamesitalia.net/

APOLLO 18

Accolade; PC MS-DOS

Avete la stoffa giusta per imbarcarvi in una missione lunare? Questa è la domanda che la Accolade formula nella sua riproduzione del primissimo volo sul nostro satellite. Diviso in sette quadri, Apollo 18 vi mette in cima a diverse tonnellate di carburante altamente esplosivo per venire schizzati nell'oscurità dello spazio.
Un agganciamento spaziale, un atterraggio lunare, una camminata esplorativa ed una sequenza di rientro, a cui si aggiunge il recupero di un satellite, sono le missioni che aspettano gli intrepidi astronauti.
I 16 colori della scheda grafica EGA vengono tutti sfruttati piuttosto bene, anche se non si può dire lo stesso del sonoro, che risulta piuttosto mediocre. Con un'occhiata tecnica, e per questo fedele al più memorabile dei voli spaziali, Apollo 18 vi tiene attaccati al monitor con i suoi sottogiochi - nonostante una certa mancanza di profondità.
Nulla di terribilmente innovativo nel campo della grafica per PC, ma questo programma è molto giocabile in tutte le sue parti e può essere un ottimo acquisto - anche se non si vede nessun miglioramento rispetto alla precedente versione per Commodore 64.

PC: Globale 74%



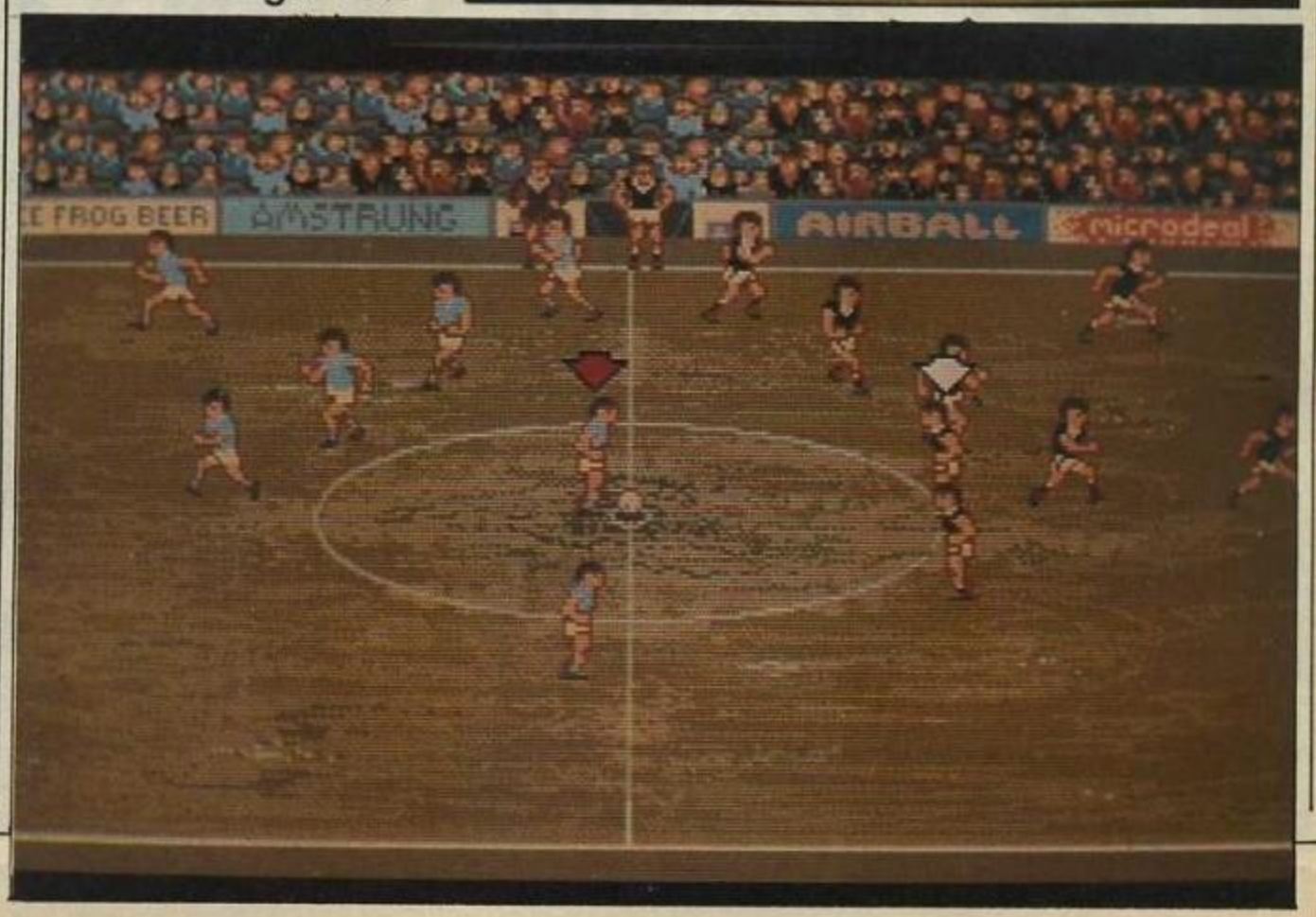
International Soccer

Microdeal; per Amiga

Il calcio su computer ricade generalmente in due categorie: o di organizzazione o di partecipazione. International Soccer è in quest'ultima — o forse un giorno le software house produrranno un gioco in cui fate la pare dei tifosi...

In International Soccer controllate il membro della vostra squadra più vicino alla palla — indicato da una freccia bianca sopra la sua testa. Sono disponibili tutti i tipi di passaggi, pallonetti e trucchetti vari, e sono state incluse anche delle opzioni per cambiare la durata della partita, la direzione del vento e persino le condizioni del campo — ma la migliore opzione è quella per poter giocare in quattro, per la quale serve un apposito adattatore.
Generalmente la grafica è buona — i giocatori sono bene animati ma lo scrolling del campo è un po' sforzato. Il sonoro può essere scelto fra una delle tre musiche disponibili o gli effetti sonori.
International Soccer è molto giocabile e l'inclusione di nove livelli di difficoltà fa immaginare che non vi annoierete tanto rapidamente.
Matchday II è il punto di riferimento secondo il quale vengono valutati tutti gli altri giochi di calcio. International Soccer non riesce a rubargli questa corona, ma è ugualmente il miglior gioco di calcio mai pubblicato sull'Amiga.

Globale Amiga: 80%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

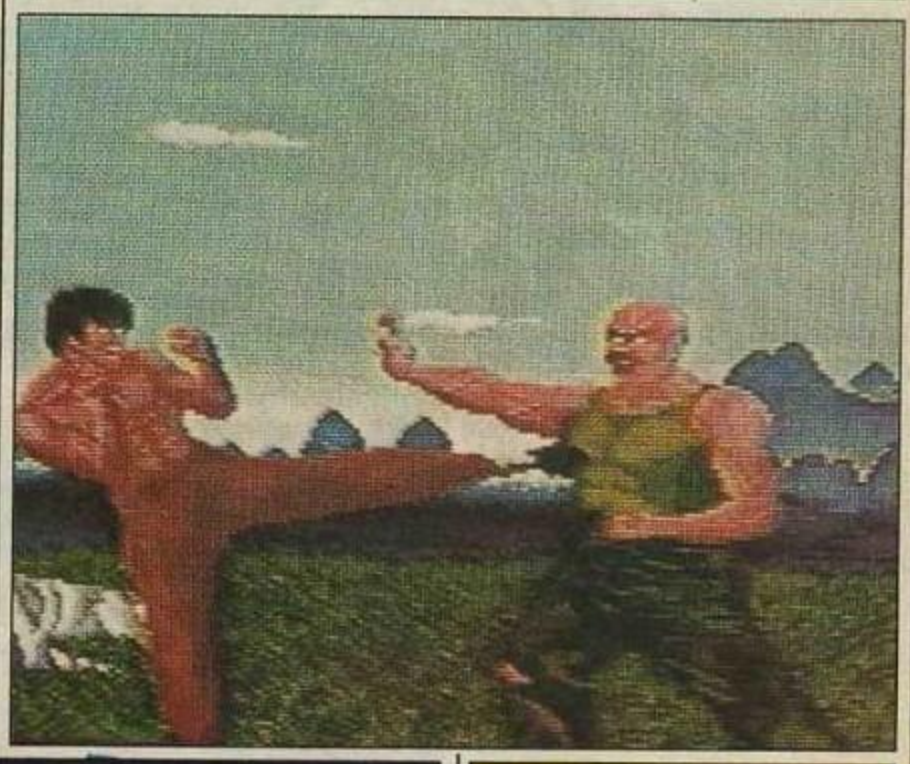
http://www.oldgamesitalia.net/

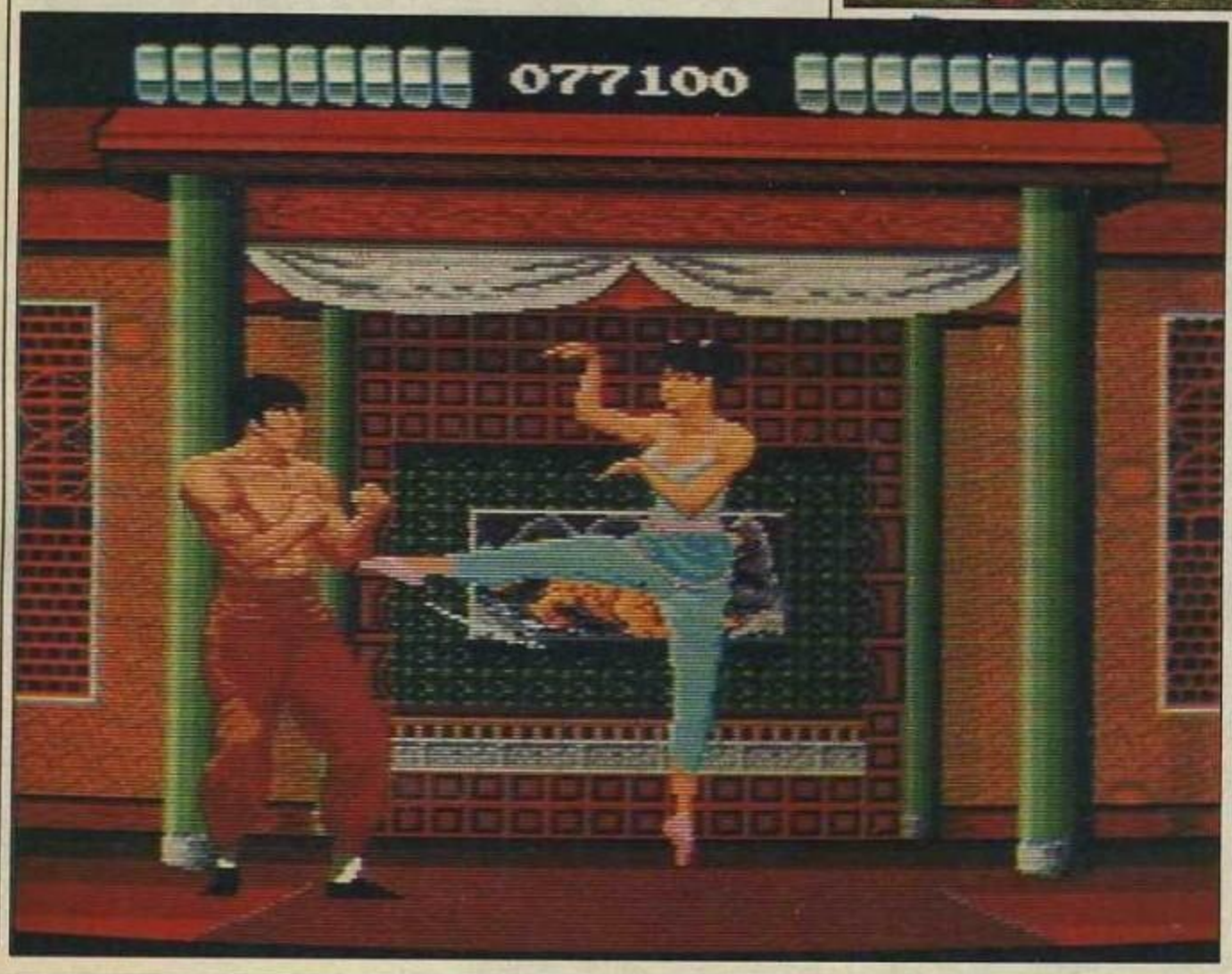
DRUNKEN MASTER

Micro Media - PC Engine

Dal momento che nessuno negli immensi uffici di TGM se la cava troppo bene con il giapponese, la trama di *Drunken Master* rimane per adesso un mistero poiché la confezione non è stata ancora tradotta. Il personaggio principale è un sosia di **Bruce Lee** e combatte attraverso una vasta serie di scenari — probabilmente in nome della libertà, della torta di mele della mamma e qualcos'altro.

Il maestro dell'inebriazione alcolica appare sui nostri schermi, e come in ogni gioco di arti marziali che si rispetti si è portato dietro una folta schiera di seguaci che non aspettano altro che farsi massacrare.
Monaci, serpenti, uccelli rapaci e rocce cadenti sono solo alcuni degli avversari che incontrerete — ed ognuno di questi richiede una tecnica precisa per essere affrontato correttamente. I nemici non attaccano fisicamente, ma assorbono energia a contatto — ed il signor Lee muore quando finisce l'energia.
Prima di avanzare al quadro successivo, bisogna sconfiggere un cattivissimo mega-avversario — calci o pugni in faccia normalmente funzionano, ma i loro contrattacchi diventano sempre più veloci col procedere dei livelli.
Drunken Master è abbastanza standard e non presenta niente di originale , il che è piuttosto deludente. D'altra parte, la giocabilità è buona, soprattutto grazie ai semplici schemi di gioco. L'azione è veloce e gli schemi di attacco vanno assolutamente imparati se si vuole progredire nel gioco..
Delle sensazioni di deja vu e di ripetitività sono la patte prominente di Drunken Master - soprattutto a causa della semplicità di cui sopra, e il gioco si rivela l'ennesima dimostrazione che questo genere di videogame è ormai stato spremuto al massimo.





PC Engine

Anche se gli sprite sono dettagliati, colorati ed i fondali sono ben definiti (la dissolvenza dei livelli in entrata è qualcosa di stupendo), la loro mole impedisce una bella animazione. Un gioco potenzialmente grandioso che non fa giustizia alle potenzialità della PC Engine. OK per i fanatici delle arti marziali, ma niente di speciale.

Globale 63%

"Delle sensazioni di *deja vu* e di ripetitività sono la patte prominente di Drunken Master..."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BULLI, PUPE... E CAFFEINA!

MANHATTAN DEALERS

Silmarils - per PC & Amiga

MANHATTAN E' ORMAI CONTROLLATA DALLE ORGANIZZAZIONI CRIMINALI, IL TUO SCOPO E' QUELLO DI RIPULIRE LA CITTA' DALLE GANG E DALLO SPACCIO DI DROGA

New York è sicuramente una delle metropoli dove la criminalità ha le sue punte massime, e quale quartiere più di Manhattan è rappresentativo della Big Apple? Proprio da questo quartiere partono le avventure dell'ispettore Harry, protagonista di questo gioco e vostro alter ego digitale.
Come tutte le storie del genere l'inizio è nell'ufficio del capo del distretto di polizia, dove il nuovo compito di Harry non è dei più semplici, poiché dovrà sgominare il traffico di droga (si parte dalla caffeina per arrivare su droghe sempre più pesanti...) e sventare la criminalità organizzata di New York. L'unico modo per raggiungere tale scopo è di affrontare gli uomini delle varie organizzazioni e sconfiggerli uno ad uno usando solo le proprie abilità nella lotta. La varietà dei nemici da affrontare è notevole: dai teppisti e le prostitute 'sadomaso' sulle rive del fiume Hudson, agli skinheads con le catene e ai punk armati di motoseghe del Bronx, per arrivare agli immancabili ninja di Chinatown.
L'inizio del gioco viene dato selezionando la voce "play" dal menu; proprio i menu presentano una curiosa novità: difatti le voci cadono dall'alto rimbalzando una sull'altra con un simpatico effetto. Dal menu è possibile selezionare anche il livello di partenza, l'input (joystick, etc.) ed il numero di giocatori.
Il gioco offre una rappresentazione tridimensionale delle scene dove i personaggi si muovono (inquadrati però di profilo) sfruttando appieno le potenzialità offerte dall'uso combinato del joystick e del pulsante di fire. Alcuni indicatori in basso tengono il conto dei chili di droga che l'ispettore ha sequestrato (che gli possono essere sottratti dai malviventi in caso di sconfitta!), la quantità di droga ancora a disposizione della banda, ed infine il punteggio accumulato dal nostro eroe. Non mancano i tocchi umoristici come la gente (massaie o ragazzi) che lancia oggetti dalle finestre e l'apparizione occasionale, fra questi, di Superman o di Babbo Natale. I nove schemi di gioco offrono una certa scelta nella difficoltà, che però la mancanza di varietà globale penalizza notevolmente.

Nelle due foto di questa pagina, l'ispettore Harry se la vede coi teppisti della versione per Amiga...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

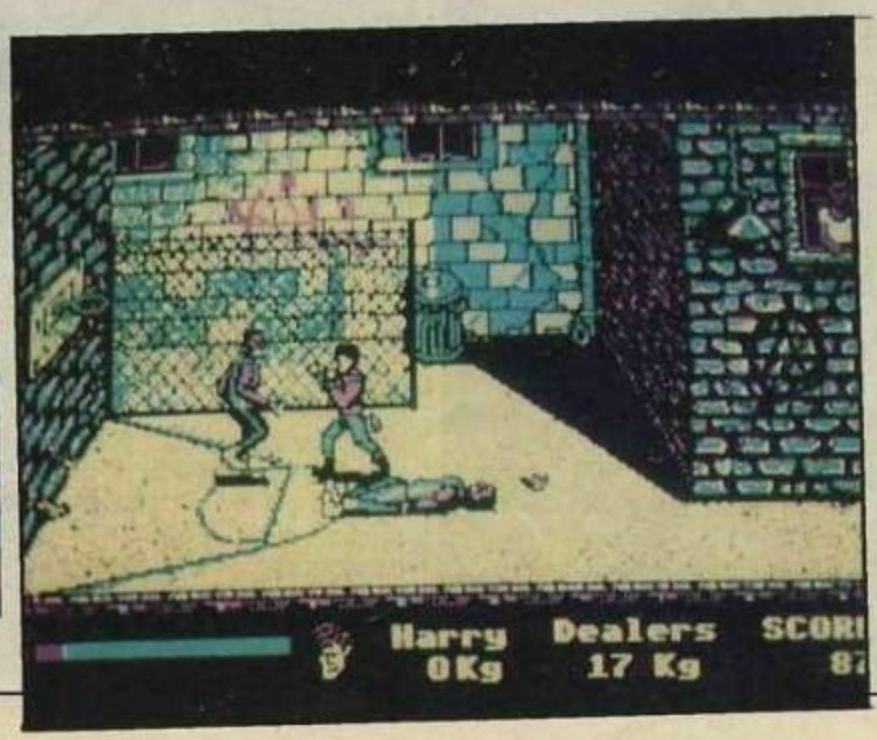
http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

Quando vidi per la prima volta Manhattan Dealer (mooolto tempo fa) era ancora nella sua versione originale, ovvero in Francese, e non gli prestai particolare attenzione. Con l'arrivo di questa versione 'ufficiale' europea devo dire che l'ho rispolverato con una certa curiosità, e l'ho messo subito alla prova sottoponendo i miei amici a delle 'sessioni di combattimento'. Dopo aver lottato selvaggiamente per strappare di mano il joystick e mio fratello e ai suoi amici, ho riconsiderato l'impressione originale: o avevo sottovalutato. Certo, ci troviamo di fronte ad un'idea un po' troppo sfruttata, ma in questo caso il concetto è reso molto bene. Gli scenari attraverso i quali si muove il nostro eroe sono disegnati superbamente, e gli effetti sonori, sebbene non eccezionali, sono perfettamente adeguati. La varietà non manca, nonostante si tratti di un 'volgare' picchiaduro, e per coloro che trovano difficile il primo livello ci sono quelli successivi, sempre più cattivi. Peccato per due cose: la possibilità di scegliere il livello di partenza (non vale! Non c'è più gusto!) e la mancanza di varietà col procedere del gioco. Comunque potrebbe rivelarsi un valido acquisto per i fans di Renegade e Target Renegade.

GLOBALE:70%

Qui sopra e qui sotto due screen della versione per PC e compatibili. Nella foto piccola in alto ancora un dettaglio della versione per Amiga



PC

Il controllo del personaggio, nella versione PC, può essere effettuato anche tramite il tastierino numerico, sfruttando anche in questo caso la possibilità di movimenti in diagonale— la stessa serie di tasti, combinati con il tasto dello "shift", permette di combattere riproducendo la combinazione leva del joystick/pulsante di fire. Il controllo di Harry nel mondo 3D non è dei più fluidi quando ci si sposta in verticale, infatti molto spesso si perde il controllo del personaggio poiché il movimento è relativo e non assoluto come capita la maggior parte delle volte in giochi del genere.
Parlando della grafica gli scenari sono tra i più belli visti negli ultimi periodi: le riproduzioni dei quartieri Newyorchesi sono autentiche chicche specialmente se si considera che la scheda usata è una CGA— purtroppo la EGA non è stata considerata — comunque le animazioni sono ottime, anche se i personaggi hanno dei movimenti un po' traballanti.
Le ultime considerazioni sono per la giocabilità e il sonoro; per quanto riguarda quest'ultimo gli sforzi fatti sono notevoli e si sentono (considerando sempre i mezzi a disposizione): ascoltate la motosega e poi fateci sapere; la giocabilità non è allo stesso livello della grafica o del sonoro, infatti dopo un paio di risse si è già sazi del gioco — l'unica soddisfazione è data dai nuovi scenari che si possono raggiungere andando avanti nei combattimenti.

GLOBALE 65 %

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SENTINEL WORLDS

Electronic Arts

Un gioco di ruolo futuristico, *Sentinel Worlds* parla del sistema di Caldorre e dei suoi continui conflitti fra la Federazione ed i misteriosi predoni pirata. La presenza dei pirati, che distruggono i mezzi della Federazione senza una ragione apparente, è naturalmente poco gradita. Con l'ordine di trovarli e distruggerli, la Federazione invia otto pattuglie di intercettori nel tentativo di porre un fine al regno di terrore dei pirati.

Sotto il vostro comando ci sono i cinque membri dell'equipaggio di un intercettore, ognuno dei quali ha capacità specifiche relative al suo ruolo nella nave. Nella migliore tradizione degli RPG, i personaggi accumulano esperienza e migliorano le proprie abilità tramite l'interazione con persone e forme di vita aliene, combattendo i predoni e svolgendo missioni per organizzazioni particolari. I premi sono la promozione (più un certo aumento del livello delle proprie abilità) ed una somma di denaro con cui comprare equipaggiamento.
La minaccia dei predoni è formidabile: costoro saltano tramite l'iperspazio a Caldorre, distruggono i convogli e saltano di nuovo, senza lasciare traccia.
All'inizio del gioco, non avete praticamente nessuna informazione riguardante i predoni e dovete ottenerne da varie fonti - soprattutto attraverso l'interazione con altre forme di vita. Ottenere dati sulle operazioni dei pirati gioca una parte tanto importante quanto l'abilità nei combattimenti.
Il vostro intercettore può saltare tramite l'iperspazio in un qualsiasi punto del sistema di Caldorre, agganciarsi agli spazioporti, orbitare intorno ai pianeti e combattere contro le altre navi presenti. Le scene di battaglia utilizzano un display a corto raggio che mostra le navi che si sfuggono l'un l'altra scambiandosi colpi di laser.
Fortunatamente le altre navi nell'area non sono tutte ostili, ed in effetti i piloti dei cargo accolgono i membri dell'intercettore a bordo dei loro convogli. Accettando simili inviti e comunicando con altre navi, si ottengono informazioni vitali sulle attività dei predatori.
I pianeti sono un'altra possibilità ricca di orizzonti. Si può parlare agli abitanti, a cui si possono assegnare compiti o dai quali se ne possono ricevere. Utilizzando un trasporto ATV vi spostate su questi mondi alla scoperta di nuove regioni. Non dimenticatevi di armare i vostri personaggi prima di teletrasportarvi a terra, poiché alcune delle forme di vita sulla superficie non sono poi tanto amichevoli.
Se l'equipaggio lascia la relativa sicurezza dell'ATV od entra in un palazzo, viene mostrata una visione tridimensionale del circondario. Un display radar si sovrappone alla visuale in prima persona del personaggio attivo e diventa l'unico ausilio per orientarsi. Il concetto di labirinto in 3D accoppiato a quello che è una delle sezioni critiche del gioco può non essere il massimo, ma con questo il gioco riesce a distinguersi dalla massa degli altri RPG.
Se non vi attira l'idea di scendere sui pianeti, perché non visitate le tre torri spaziali in orbita attorno a Caldorre per riposarvi un po'?
Un'altra possibilità è di visitare gli spazioporti che orbitano attorno ad ogni pianeta, dove si possono incontrare piloti desiderosi di unirsi al vostro gruppo. La Fondazione delle Scienze e la Gilda Mineraria offrono inoltre in questi posti delle notevoli somme di denaro per gli equipaggi che desiderino intraprendere delle missioni per loro.
Sentinel Worlds ha un sacco di profondità, anche se riesce a rimanere molto semplice in tutta la sua struttura.
Raccogliere indizi, esplorare pianeti e comunicare con altre forme di vita sono tutti dei tratti tipici dei migliori RPG, uniti ad un favoloso scenario fantascientifico.

PC

Con l'utilizzo della EGA, Sentinel Worlds è grandioso, con ritratti, schermate statiche ed animazioni che usano tutti i colori disponibili. Sfortunatamente, a meno che non abbiate due disk drive troverete il continuo accesso ai dischi noioso e catastrofico per la continuità del gioco.

GLOBALE : 81%

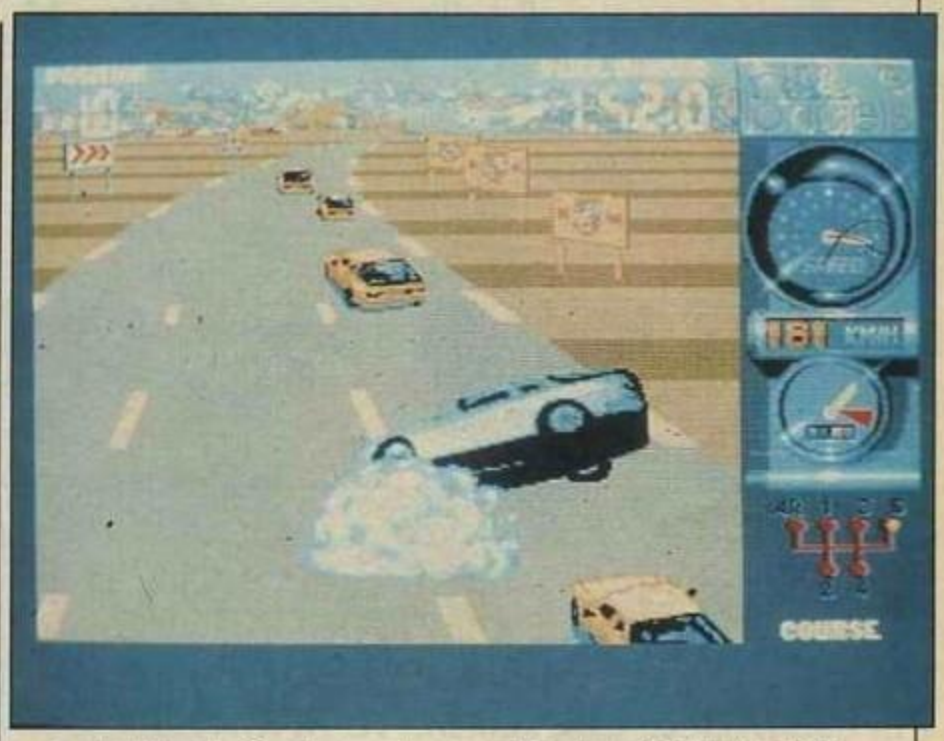
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TURBO CUP

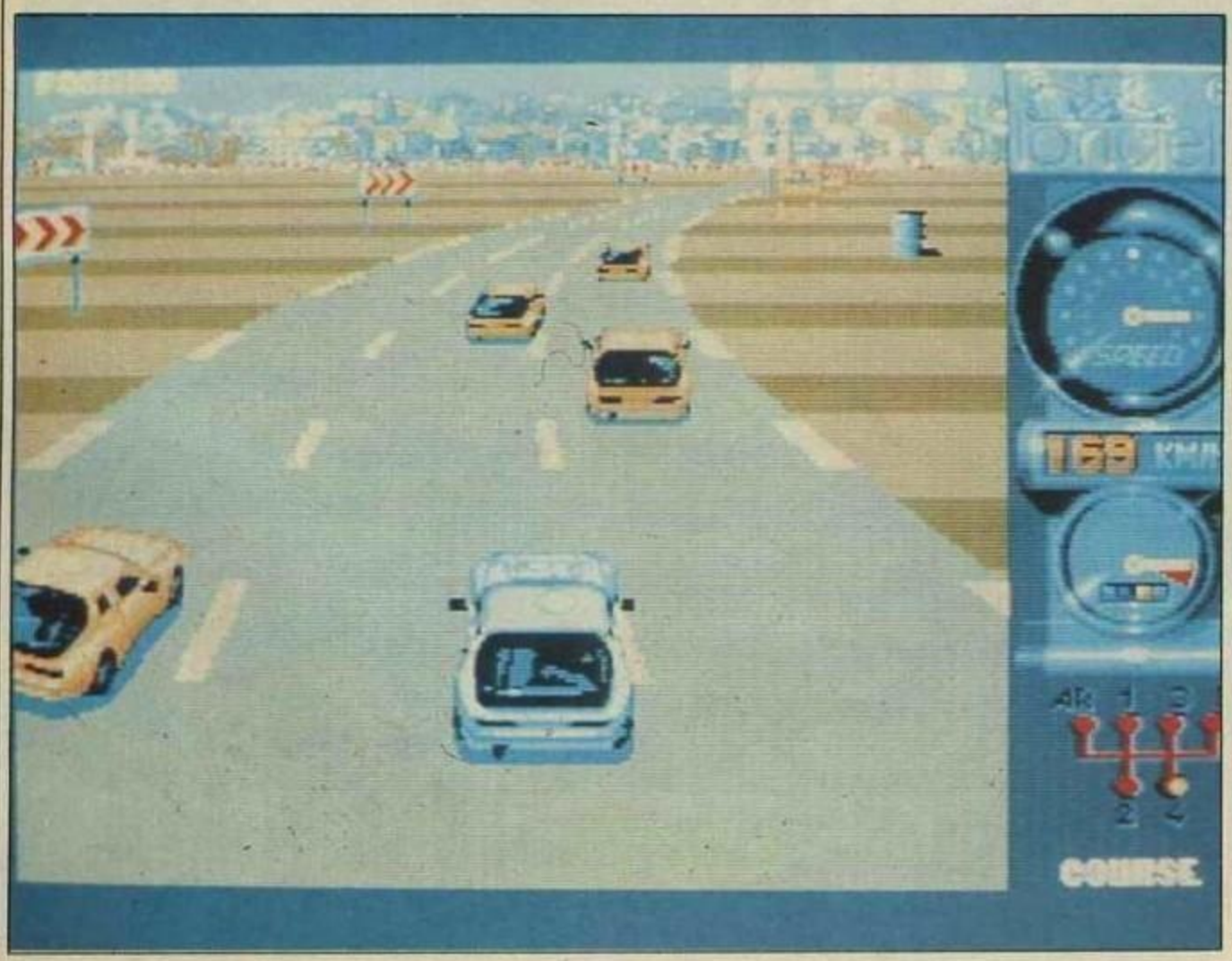
Loriciels

Quei dannati dell'ufficio pubblicità e confezionamento ce l'hanno fatta di nuovo. Anche se il gioco in sé non sarebbe niente di strano rispetto alla solita scatola con cassetta o dischetto, la confezioni inglesi di *Turbo Cup* comprendono un modellino della Porsche protagonista del gioco. L'auto poi che rappresenta la **Loriciels** nella Turbo Cup 1988.



▲ *La Porshe in piena azione sugli schermi dell'Atari ST*

La Andros Turbo Cup ha due grandi differenze rispetto alle altre gare automobilistiche. Tanto per cominciare tutti i concorrenti usano lo stesso tipo di auto: una Porsche 944 Turbo. Queste hanno un motore da 2.5 litri, che fornisce 230 cavalli di potenza ed una accelerazione da 0 a 100 in 6.3 secondi. Anche se normalmente sarebbe di 150 miglia all'ora, la velocità massima viene aumentata dall'iniettore turbo sino a livelli imprevedibili.
In secondo luogo, la gara è aperta sia ai professionisti che agli amatori, e tutti gareggiano sulla stessa serie di piste per qualificarsi.
Renè Metger è il pilota della Loriciels, ed il suo nome quasi sconosciuto è comunque apparso in parecchie liste di qualificazione fra cui quella dei partecipanti all'ultima parte della Parigi-Dakkar. L'importanza di Renè in questo contesto è notevole, dal momento che voi entrerete nei suoi panni e vi mettete alla guida della sua Porsche sponsorizzata dalla Loriciels.
La pista viene scelta fra le quattro disponibili, poi viene selezionato il tipo di cambio utilizzato (manuale od automatico), ed infine si sceglie il metodo di controllo, che può utilizzare un secondo joystick come cambio. Presentato con una visuale da dietro alla macchina, il gioco parte con un giro di prova che determina la vostra posizione sulla griglia di partenza. In gara, il vostro scopo è di portarvi in testa agi altri durante due tortuosi giri del percorso. Le piste hanno cunette e dossi oltre che curve di tutte le ampiezze che vi mandano fuori strada e, se siete sfortunati, fanno cappottare l'auto se prese troppo velocemente. Ognuno di questi errori, non è fatale, ma porta via un sacco del poco tempo a disposizione.
Turbo Cup ha preso i dislivelli di Out Run e li ha messi in un formato da Pole Position. Questa può sembrare un'idea simpatica, ma nessuno di questi aspetti è stato implementato troppo bene ed il lento aggiornamento di schermo/prospettiva rende il tutto poco convincente. Lo scenario progressivo di Out Run avrebbe dato un po' di vita a questo gioco, dal momento che correre su piste sempre uguali ed indistinte è noioso, oltre che decisamente fuori moda, anche con le discese e le scivolate in curva.
Queste capitano anzi un po' troppo di frequente — il minimo tocco da parte di un altro concorrente vi trasforma in una trottola — ed anche con le marce automatiche, il gioco è troppo difficile.



ST

Una struttura generalmente semplicistica dello scenario e della pista vi si avvicinano caracollanti dall'orizzonte mentre la vostra Porsche ben disegnata corre su una strada alquanto sconnessa. L'inclinazione delle salite non influisce sulla velocità ed il rumore rombante del motore è irritante. Un certo energico spirito di competizione non manca, ma in questo genere di giochi è sin troppo comune e non fa certo gridare al miracolo.

Globale 54%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

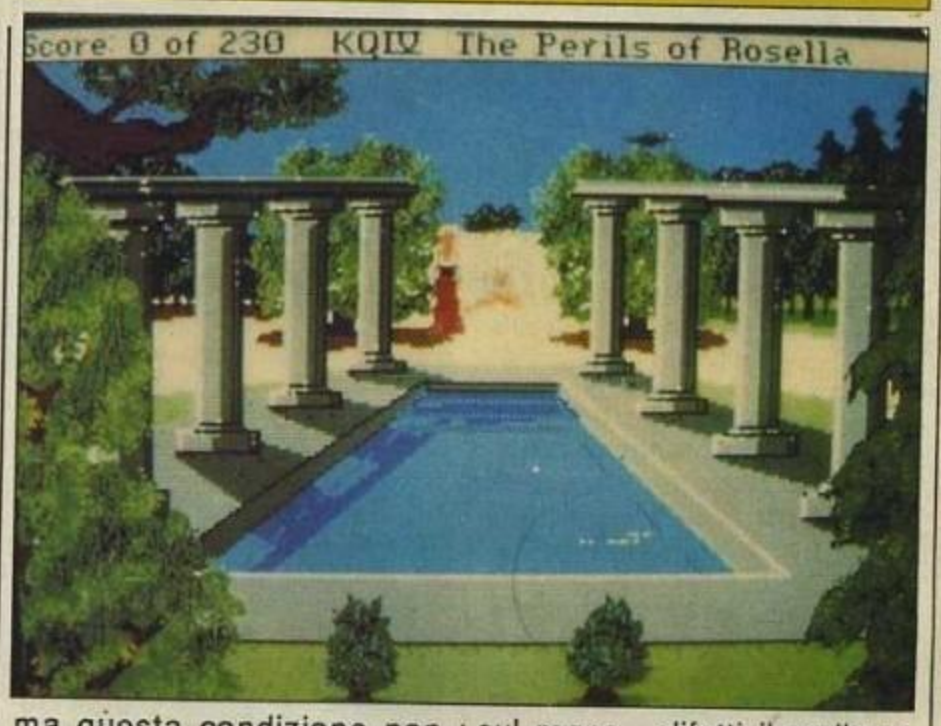
http://www.oldgamesitalia.net/

Canto de' cavalier l'arme e il coraggio...

KING'S QUEST IV

Sierra On Line - per PC

LA SAGA CONTINUA, IL NUOVO CAPITOLO DELLA SERIE KING'S QUEST E' ARRIVATO LE DIFFICOLTA' SONO AUMENTATE, ROSELLA E' PRONTA AD AFFRONTARLE, MA VOI SIETE PRONTI?



La leggenda

Questa è la leggenda di King's Quest...

"Un tempo nel regno di Daventry la pace e la tranquillità erano regolate dalla saggezza del vecchio Re Edward.

Purtroppo con il passare del tempo e, l'indebolimento del re, il caos iniziava a regnare nel reame. Ancora più grave era la mancanza di un erede al trono che potesse garantire altri anni di prosperità. Così un giorno il re convocò il suo più fido ed amato cavaliere, Sir Graham.

"Il regno è nelle tue mani, se non ritroverai i Tre Grandi Tesori il mio reame finirà nelle mani dei maligni, mentre se la tua cerca avrà buon fine, come io mi auguro, il titolo di re sarà tuo." Così sentenziò Re Edward.

Si apriva in tal modo la prima saga di "The King's Quest-Quest For The Crown".

Alla morte di Re Edward, Sir Graham fu eletto reggente. Grazie all'aiuto dei Tre Grandi Tesori, e sopratutto grazie allo Specchio magico, ed alla maga nel suo interno Genesta, il regno di Daventry godeva di una ottima guida. Con il passare del tempo il re si ritrovava sempre più solo ed angustiato dai problemi del regno. Nel giorno dell'anniversario del terzo anno della sua incoronazione, guardando lo specchio magico vide l'immagine di una stupenda ragazza, la cui bellezza era rovinata solo dalla presenza delle lacrime che le scorrevano sulle gote. Interrogato lo specchio, questi raccontò al re che l'immagine mostrata era quella di madamigella Valanice, la quale era tenuta prigioniera nella Torre di Quarzo nel terribile regno di Kolyma. Solo recuperando le tre chiavi magiche le porte della prigione si sarebbero aperte, liberando così la bella Valanice dalla prigionia.

Iniziava così il secondo capitolo di "The King's Quest II-Romancing The Throne".

La grande avventura terminò con le nozze del re con la splendida Valanice. Due anni dopo il matrimonio la coppia reale fu deliziata dalla nascita degli eredi, una coppia di gemelli, un bambino di nome Alexander, e una bambina di nome Rosella.

La famiglia del re viveva in armonia e molto felicemente, ma questa condizione non era condivisa da tutti i sudditi, infatti la pace era minacciata dalla comparsa di un drago a tre teste. Questa era una bestia molto rara, che non era stata mai vista prima di allora nel regno. Il drago spostandosi da un luogo all'altro portava distruzione nelle campagne e nei villaggi.

Contemporaneamente a ciò un'altra minaccia pressava sul regno, difatti il maligno Mago Manannan intrecciava trame per la conquista del trono. Con il passare del tempo il drago provocò sempre più danni portando quasi alla rovina l'intero regno. Servendosi della confusione generale il mago riuscì a rapire Rosella e prendere il controllo di Daventry.

L'uccisione del drago, la caduta del Mago e il ritorno dei

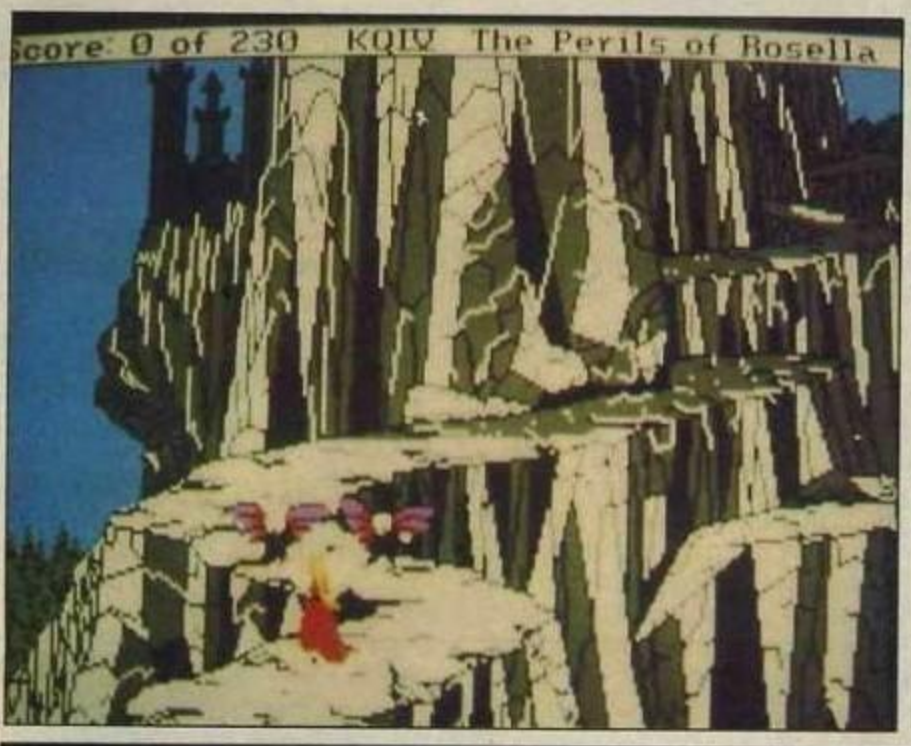
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

reali al trono conclusero il terzo capitolo: The King's Quest III- To Heir Is Human"

La storia

Un giorno il re decise di convocare tutti i suoi cari nella sala delle udienze. Parlando ai figli comunicò di voler lasciare il trono nelle loro mani. Non riuscì neppure a terminare il proprio discorso che cadde a terra. Immediatamente si vide che la situazione era molto grave, cioè il re correva pericolo di morte. In preda alce che la chiamava. Dopo un po' si accorse che la voce proveniva dallo specchio magico, e più precisamente dalla maga Genesta che era sita nel suo interno. Parlando con la maga Rosella venne a conoscenza che solo trovando un frutto magico si poteva salvare la vita del padre. Però l'unico modo per trovarlo facilmente era di impossessarsi in primo luogo dell'amuleto di Genesta disperso nel regno di Tamir, controllato dalla maligna maga Lolotte.



la disperazione Rosella si rifugiò nella sala del trono. Qui, mentre le lacrime le bagnavano il viso, sentì una voSi apre così un nuovo ed affascinante capitolo "The King's Quest IV- The Perils Of Rosella".

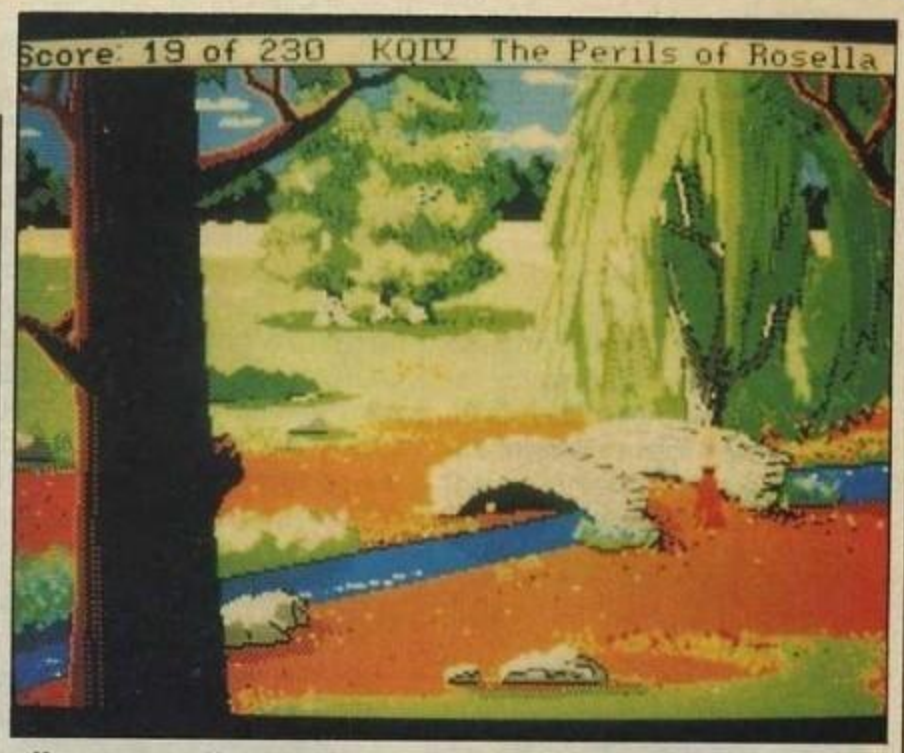
Il gioco

La saga di King's Quest è la serie di giochi, della categoria adventure, che ha più venduto nel mondo e questa nuova realizzazione della SIERRA ON LINE sicuramente non sfigurerà rispetto alle precedenti, anzi siamo pronti a giurare che surclasserà i suoi predecessori.
Come tutti voi saprete la SIERRA è la specialista degli adventure, vedi nel numero precedente MANHUNTER, ed in questo campo ha raggiunto altissimi livelli qualitativi. Le modalità del gioco non variano dalle altre realizzazioni, però in questa nuova serie noteremo che l'intero schermo è sfruttato per il disegno e i testi, sia in input che in output, appaiono in finestre apposite. Un netto miglioramento nella gestione della frase in input ed anche nel vocabolario, difatti qui abbiamo a disposizione circa 100 verbi. I cambiamenti nel settore della grafica non sono terminati, infatti rispetto ai vecchi giochi abbiamo delle autentiche riproduzioni di scenari naturali, con tanto di innesto di fauna che si muove liberamente nella foresta. Purtroppo dobbiamo dire che queste squisitezze grafiche sono riservate solo ad i possessori di schede grafiche come la EGA. La sfortuna per i possessori della CGA, solitamente sono ben trattati dalla SIERRA, che scelgono l'opzione due colori, solitamente bianco e nero, si trovano ad affrontare un video in nero e blu. Questa scelta della casa produttrice non trova assolutamente i nostri favori, poiché si ha una perdita nel riscontro visivo. Invece per quelli che si avventurano nella scelta della CGA a quattro colori si trovano ad affrontare una videata che presenta le quattro tinte sparse a caso per lo schermo.
Per quanto riguarda il suono dobbiamo dire che sono stati fatti notevoli sforzi per rendere credibili i suoni più utili, per tutti basta ascoltare il flauto di Pan. Per i fortunati possessori di schede musicali, o interfacce con Roland, c'è la possibilità di avere una vera e propria colonna sonora. Infatti la Sierra ha ingaggiato William Goldstein, musicista specializzato in colonne sonore, per curare questo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



aspetto del programma.
Le ultime considerazioni le abbiamo lasciate per la giocabilità. Per prima cosa dobbiamo dire che i creatori hanno voluto infarcire bene di difficoltà questo gioco, se volessimo misurare il grado di difficoltà del gioco dal numero di floppy utilizzati avremo di fronte uno degli adventure più difficili mai scritte nella storia. Ora non spaventatevi però sappiate che ci sono voluti 9 dischetti (4 nel caso dei 3 pollici e 1/2) per contenere tutto il gioco, oltre tre mega. Per nostra fortuna questo tipo di misurazione non regge, anche se il gioco presenta varie difficoltà. Ovviamente proprio queste difficoltà sono apprezzate dai solutori, che troveranno un ulteriore ostacolo nel tempo, infatti i personaggi che si incontrano in determinate zone cambiano con il passare delle ore della giornata, tutto ciò è dovuto al fatto che la ricerca deve essere effettuata nell'arco di ventiquattro ore.
Anche la confezione del gioco presenta delle sorprese, prima fra tutte la presenza di un tagliando per l'acquisto di schede musicali, a seguire la presenza di un concorso abbinato alla soluzione del gioco, ed infine la storia della realizzazione della colonna sonora.

Conclusioni

Concludendo possiamo dire che di un adventure del genere non ci si stanca molto facilmente, difatti c'è sempre qualcosa di nuovo e di originale da trovare.

GRAFICA 90% (60% CGA)
GLOBALE: 95%

CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo C64 o al tuo AMIGA !

Drive CIRCE per 64 .....Lire 259.000

• **COMPATIBILE** col 1541 • **ROBUSTO** mobile **SCHERMATO** antidisturbo • **GARANZIA** totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di **ISTRUZIONI** in italiano • Dischetto **OMAGGIO** con programmi e copiatori **TURBO.**

Alcuni prezzi dal nostro listino:
✔ Commodore C64 Lire **299.000**
✔ Drive Commodore 1541 Lire **349.000**
✔ AMIGA 500 con Drive e Mouse Lire **849.000**
✔ Adattatore Telematico Commodore (compreso abbonamento gratuito Videotel) Lire **99.000**

• I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.

Drive CIRCE per *AMIGA* .....Lire 249.000

• Ultra**COMPATTO** • Mobile in **METALLO** • Meccanica **GIAPPONESE** • Presa **PASSANTE** per collegare più Drives in serie • Tempo di **ACCESSO** 3ms • **AFFIDABILISSIMO** (vedi Commodore Computer Club N° 55)

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:
CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 •20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Celeri spedizioni in tutta Italia a mezzo pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. **CIRCE Electronics s.r.l. - via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR)** • Per ordini telefonici e/o informazioni, telefonare allo 02/6427410. •Per ricevere il listino HARDWARE, inviare i propri dati insieme a Lire 1.300 in francobolli.

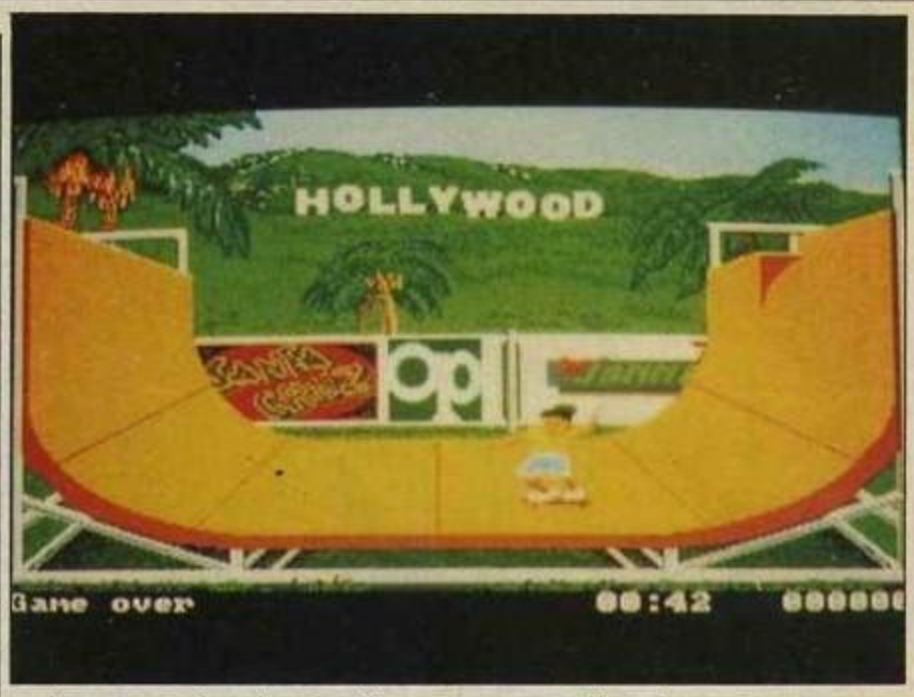
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CALIFORNIA GAMES

Epyx - Amiga



Dopo esserci lanciati su una pista di bob, essere ruzzolati nella neve nel tentativo di imitare gli sciatori acrobatici, aver lanciato in aria tronchi di 3 metri indossando un kilt ed essere caduti in un fiume del Canada cercando di competere con i taglialegna in una gara di equilibrio sugli alberi appena tagliati, siamo sbarcati in California!!

Si,si proprio in California — e anche d'estate — per cimentarci in una nuova serie di appassionanti gare sulle assolate spiagge americane.

Questo infatti è lo scenario dei "CALIFORNIA GAMES", la nuova simulazione sportiva propostaci dalla EPIX, casa che fin dai tempi del COMMODORE 64 ci ha fatto distruggere diecine di joystick con le sue massacranti competizioni.

Come già in "WORLD GAMES" le simulazioni sono piuttosto particolari ed eterogenee. In questi giochi infatti ci cimenteremo nell'ordine in:

1) half pipe (volgarmente skateboard acrobatico)
2) foot bag (calcio da spiaggia in solitario)
3) surfing
4) skating (pattini a rotelle)
5) BMX racing (corsa in bici da cross)
6) flying disk (lancio del frisbee).

La gara con lo skateboard si svolge dentro una di quelle piste di cemento che siamo abituati a vedere nei telefilm americani, e bisogna ammettere che il controllo della maledetta tavoletta non è dei più agevoli (eufemismo per non dire che vado sempre a sbattere con il muso sul cemento armato).

Il foot-bag è, al contrario, un vero spasso: infatti consiste nel colpire con i piedi una pallina gialla senza lasciarla mai cadere (mai sentito parlare di palleggio? Conosco un tizio di Capaccio scalo che...). In base alle evoluzioni che riusciamo a compiere mentre la pallina è in aria, riceviamo un punteggio, tanto più elevato quanto più queste sono particolari. Ah, dimenticavo, cercate di colpire l'uccello che vi sorvola di tanto in tanto — vi farà avere un bonus supplementare oltre a distruggervi i timpani con il suo verso!

Il surfing è semplicemente incredibile! Giocandoci si ha la sensazione di essere sul serio in mare a sfidare le onde e i pescecani a bordo di una tavola di legno, grazie alla quale possiamo spaziare per l'oceano sulla cresta spumosa di cavalloni di altezza spropositata che cercano di farci perdere l'equilibrio e la faccia.

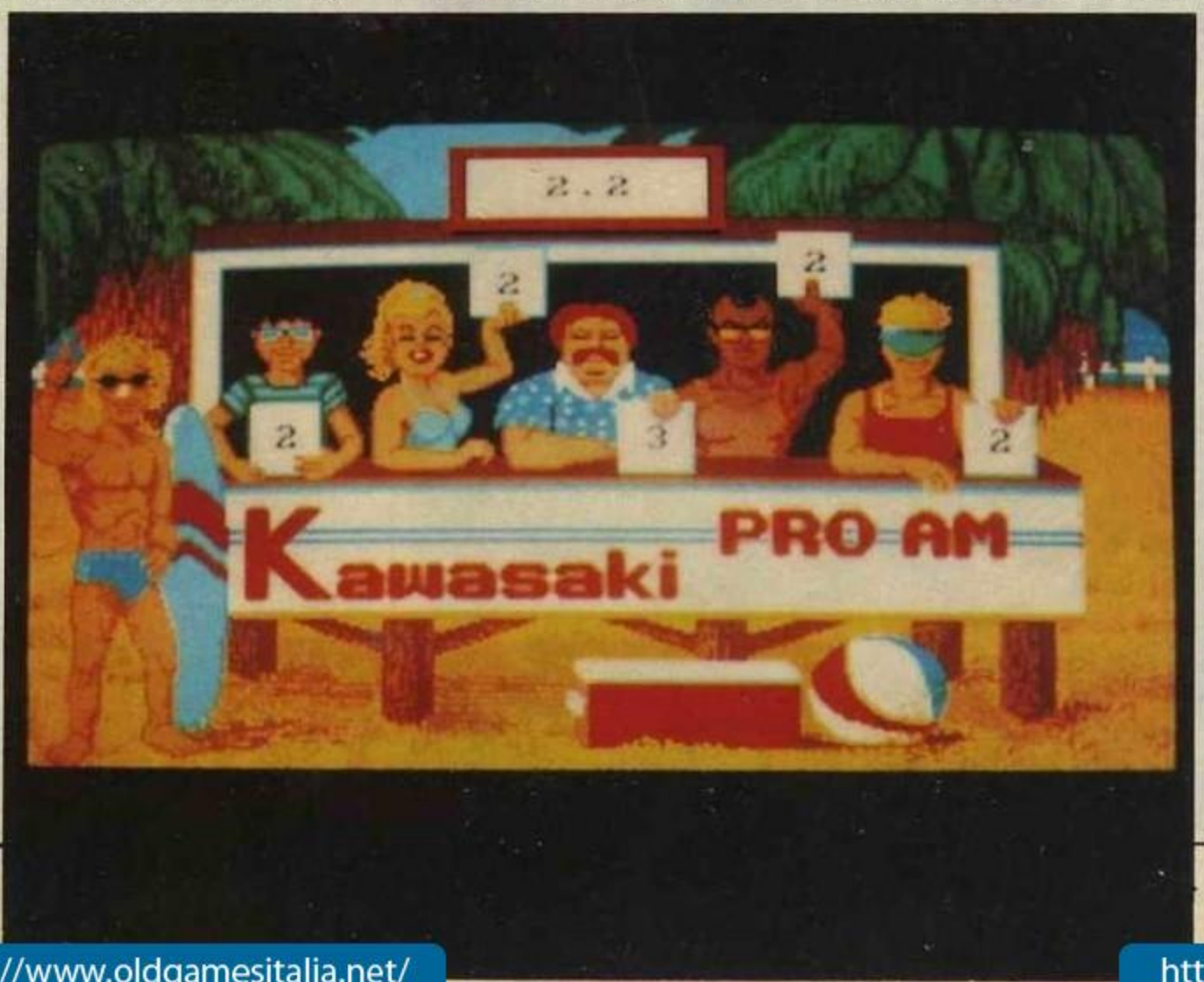
Nel pattinaggio a rotelle, o skating, impersoniamo una deliziosa fanciulla che deve compiere, alla massima velocità possibile, un percorso che si snoda su di una pista che sembra non terminare mai, ostacolata dai più svariati oggetti disseminati su di essa, stando bene attenta, nel contempo, a non uscire fuori dal percorso di gara.

Anche nella BMX racing dobbiamo compiere un percorso rapidamente, ma in sella alla nostra bicicletta da cross con le ruote stranamente quadrate (che sia un seguito di BC Quest For Tyres?), percorso irto anche in questo caso di ostacoli vari ma anche di curve e salite che metteranno a dura prova i vostri nervi e la vostra precisione con il joystick.

Per concludere in bellezza, ci aspetta una nuova prova di estrema abilità: il lancio del frisbee!! Detta così, la cosa può anche far sorridere, ma provate un po' a far partire il disco di plastica combinando con precisione l'angolo di lancio con la velocità in modo da non farlo ricadere dopo un paio di metri, o meno , ai vostri piedi!

Fra le opzioni, è possibile selezionare una 'marca sponsor', la partecipazione a tutte le gare o soltanto ad alcune di esse e la possibilità d'allenamento oltre che di gioco a più partecipanti.

In conclusione, un'interessante (come al solito) possibilità di competere con i vostri amici in queste sere d'inverno sognando il sole della California.



Amiga

Ancora una volta la EPIX ha fatto centro. Ci ha dato un'altra splendida simulazione sportiva e finalmente ci ha concesso la possibilità di non spaccare i nostri joystick. Infatti in questi California Games è privilegiata la precisione piuttosto che lo smanettamento all'ultimo respiro. L'unico appunto che possiamo muovere alla casa americana è che probabilmente si sarebbe potuto curare di più l'aspetto grafico in un paio di gare come il BMX-racing e l'Half-pipe, ma per il resto tutto OK, presentazione compresa.

Globale 85%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOUBLE DRAGON

Melbourne House

Billy e Jimmy Lee sono due bravi ragazzi con dei bicipiti così che vivono in un malfamato quartiere-ghetto saturo di teppisti e vandali; alla loro presenza sono ormai assuefatti da parecchio e hanno saputo farsi rispettare, si dà però il caso che sia accaduto un episodio che ha causato una rottura di rapporti con i delinquenti della zona e ha sconvolto la pacifica convivenza con costoro. Questi volubili furfanti si sono aggregati ai Black Warriors, il cui capo, Shadow Boss, ha organizzato e portato a termine il rapimento della ragazza di Jimmy. Per Billy e Jimmy è stato un tradimento e ora qualcuno dovrà pagare...

Scaturito sui nostri schermi domestici direttamente dalle sale gioco, Double Dragon si va a inserire nella tradizione dei picchia-duro alla Renegade; abbiamo un personaggio che conosce, da consumato partecipe di risse e zuffe di quartiere, un carnet di mosse molto indicate nel provocare tumefazioni al volto e rotture di costole, anzi veramente ne abbiamo due(dipende se si sceglie il modo a uno o a due giocatori). Questo implica lo sfruttamento completo delle possibilità offerte dal joystick poiché ad ogni movimento della levetta è associato una particolare azione del personaggio ma questa è una vecchia storia, un insegnamento che ci hanno impartito i capostipiti Karate Champ e Way of the Exploding Fist. Vediamo come è stato organizzato il repertorio di mosse di Double Dragon lasciando da parte rievocazioni di miti che hanno fatto davvero la storia: dunque Billy e Jimmy possono effettuare mosse di offesa fondamentali come pugni e calci, gomitate e veri e propri colpi di karate, il resto sono tutti salti o semplicemente, con il pulsante non premuto, cambi di direzione. Classico il pugno al volto, molto efficace il calcio allo stomaco le ginocchiate alle costole e il calcio volante in stile Bruce Lee. Ogni personaggio necessita di un certo numero di colpi prima di cadere tramortito e, dopo una serie di "svenimenti", di scomparire di scena definitivamente. Stessa cosa dicasi per il personaggio interpretato il cui vigore fisico è indicato da una barra alla base dello schermo. I "villains" sono differenti nel nella resistenza fisica, nell'armamento e nel sesso. Ci sono giganti di due metri e passa, formose teppistelle munite di frusta che non esitano ad usare, ed altri bestioni con tanto di mazze e coltelli. Un particolare interessante e che chi ha in mano un oggetto contundente(un cassone, un masso)o delle vere armi tipo quelle già citate, può perderne il possesso se tramortito da Billy o Jimmy, i quali invece possono raccoglierli per

▲ *Qui sopra e qui sotto: l'eroe sugli schermi dell'Amiga...* ▼

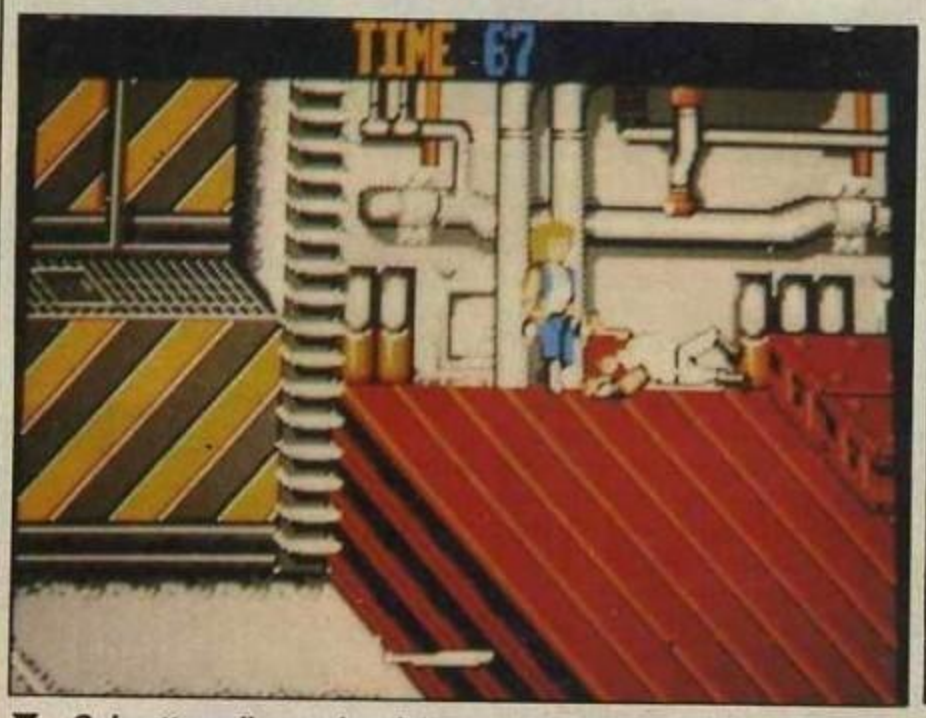
▼ *Basterà una frusta per tenere a bada questa specie di Karnov?*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

farne a loro volta uso.
Al contrario di già citati picchia-duro marziali, Double Dragon è un gioco a scorrimento, orizzontale per la precisione diviso in cinque fasi l'ultima delle quali sancisce lo scontro con l'odiato boss armato di mitragliatore portatile e super-corazzato.

▲ *Due screen della versione per Atari ST (sopra e sotto)* ▼



Atari ST

Devo dire che i timori derivanti dal dover incontrare un nugolo di teppisti svaniscono dopo poche partite perché la verità riguardo al giudizio di Double Dragon è una sola: il gioco è di una facilità spaventosa. I teppisti sono docili agnellini(o insani masochisti?)che si offrono con una disinvoltura sconcertante ai vostri cazzotti e calcioni, poche volte azzeccano un colpo e quando vi riescono si fermano quasi in preda al rimorso(che siano stati sottoposti alla cura Ludovico dell'Arancia Meccanica di Kubrick?). Quando poi avete tra le mani alcune armi non è difficile vergarne e bastonarne tre contemporaneamente. Tra l'altro c'è la possibilità, com'è d'uso negli ultimi tempi, di ricominciare per cinque volte da dove si era finito nella partita precedente ed è un espediente che rende un gioco così facile addirittura risibile, per non parlare di alcuni bug insopportabili ma almeno fossero solo quelli, ci si mette anche una grafica a bassi livelli ed effetti sonori che vorrebbero competere con quelli di IK+ ma si limitano a dementi vagiti. Cari Billy e Jimmy, seguaci dell'ultraviolenza, avete ancora da imparare...

GLOBALE 63%

SEGA MASTER SYSTEM

La parte migliore di Double Dragon sono i combattimenti in coppia - ed un partner può entrare in qualsiasi momento. Nell'ultimo livello, comunque, le cose diventano più difficili poiché l'opzione per il gioco continuo non funziona nella battaglia finale.
Se il problema degli sprite sfarfallanti è sempre stato piuttosto relativo con i giochi del Sega, Double Dragon cambia tutto questo con il suo colossale sfarfallamento continuo. Quando un personaggio si sovrappone ad un altro le cose diventano veramente parecchio confuse. Fortunatamente la giocabilità è a dir poco eccezionale - e fa di questa cartuccia uno dei migliori giochi Sega mai pubblicati.

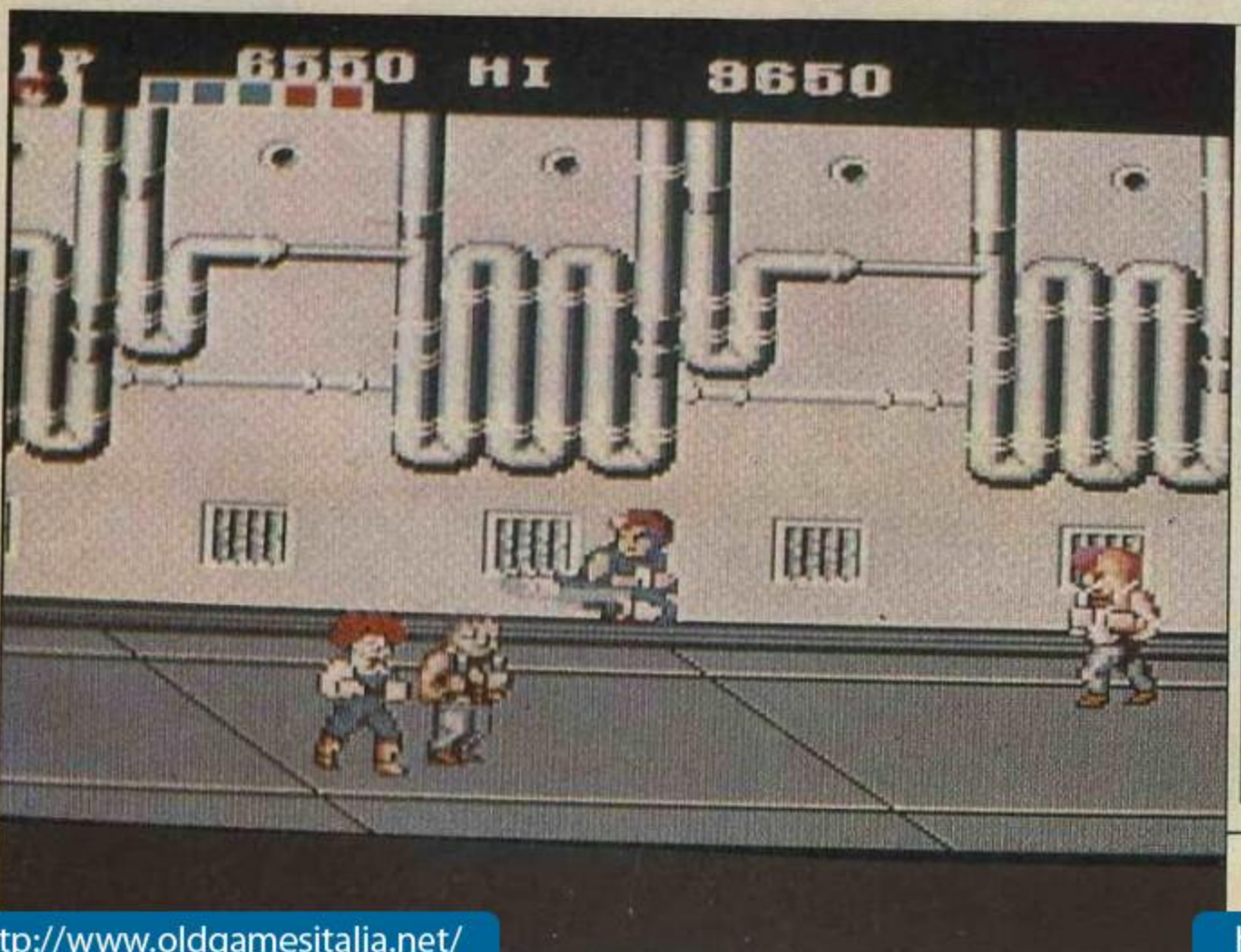
GLOBALE 81%

AMIGA

Non c'è che dire: animazione fluida e colori azzeccati, ma il resto? Prima di tutto gli sprite troppo piccoli rispetto all'originale, poi i fotogrammi di animazione troppo 'limitati' (i personaggi sembrano degli spastici, con tutto il rispetto per questi ultimi). Non parliamo poi del sonoro: se quelli sono suoni campionati allora io sono Harry Belafonte! E poi, tenuto conto che io il gioco da bar l'ho solo intravisto mentre compravo le sigarette, considerato che nei picchiaduro sono una pappamolla, e visto che alla prima partita sono arrivato al punto dove bisogna superare la lancia... fate voi il conto!
Certo, non siamo al livello di stroncamento: Double Dragon su Amiga è un gioco abbastanza carino, preso di per sé (senza cioè riferimenti al coin-op originale), ma anche da solo non è niente di originale né di esaltante. Provatelo, prima di comprarlo.

GLOBALE 63%

▼ *Qui sotto un'immagine della versione provata sulla console Sega Master System*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAPTAIN BLOOD

Infogrames, per Amiga & PC

▲ *Gli strani colori della versione per PC e compatibili...*

Strana la vita, no? Molto più assurda della maggior parte delle persone, comunque, è quella di Bob Morlok, a cui nel mezzo del cammin della sua vita capita di inciampare nientepopodimeno che su Charles Darwin, il famoso (ed a quanto pare anche estremamente longevo, forse l'uomo discende dalla tartaruga e non dalla scimmia) naturalista che ora vive in incognito sotto il nome di Mortimer Slithe.
Nei suoi centenari studi ha scoperto recentemente che i personaggi dei videogiochi esistono realmente e stanno complottando per impadronirsi del mondo. Cosa ancora più strana Bob gli crede (a dire il vero è sempre stato un tipo un po' strano) si offre volontario per cercare di neutralizzare questi malvagi propositi e programma il suo computer per infiltrarsi nella banda di sprite invasori.
E' così che il nostro Bob (e il suo alter-ego Blood) viene risucchiato, proprio come in Tron, nella galassia simulata al computer di Hydra, all'interno della sua bio-nave, l'arca. Durante la sua ricerca alle ostili creature però, a causa di un incidente con un teletrasportatore difettoso, la sua essenza viene dispersa in 30 cloni di Blood sparsi tra i 32.768 pianeti della galassia. Come se la crisi d'identità derivante da questo non bastasse ogni clone ha preso una parte del fluido vitale di Blood e se questi non sarà in grado di recuperarla, beh... insomma.... allora... morirebbe, proprio così gente.

Vi viene data l'opportunità di seguire Blood nella ricerca dei suoi cloni e per questo dovrà setacciare in lungo ed in largo la galassia alla ricerca di consigli e tracce. L'arca non può atterrare sui diversi pianeti , ma Blood può portare un pesce spaziale (?!) radiocomandato di nome Oorx, (?!) sulla superficie ed usarlo per entrare in contatto con le forme di vita che potrà incontrare sul pianeta. La conversazione è controllata tramite l'UPCOM, una serie di simboli, ognuno con un certo significato, che possono essere legati assieme in modo da formare una domanda. Alcuni degli alieni che incontrerete saranno ben disposti a con-

PC

Mentre la restrizione ai quattro colori del modo CGA è molto sconcertante, i toni spiccati di porpora e blu dello schermo grafico in un certo senso si sposano bene con la natura metafisica del gioco. Piuttosto che nei colori, è nella grafica che questa versione somiglia molto a quella originale dell'ST, sebbene produca soltanto degli effetti visivi elementari ed una discreta velocità frattale. Ci ha lasciati un po' tristi la mancanza di un parlato digitale e la mediocre riproduzione del pezzo di Jean Michael Jarre nei titoli, ma dopotutto il sonoro è nello standard del PC — questa versione, più di ogni altra punta tutto sull'originalità e sullo spessore dello schema di gioco.

Globale: 68%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

versare con voi, altri parleranno soltanto in un enigmatico linguaggio numerico ed altri ancora vi forniranno utili indicazioni solo se svolgete per loro una certa missione. Cosa ne dite, proprio come nella realtà? Beh non come quella che viviamo noi...

AMIGA

Sicuramente quello che colpisce immediatamente di questa versione per Amiga di Captain Blood è la grafica elegante e colorata, sia nella plancia di comando che nei coloratissimi pianeti o nell'esilarante sequenza 3D del volo dell'Oorx, o il sonoro che comprende una stupenda musica digitalizzata di Jean Michel Jarre. Guardando al di sotto di questa lucente patina, quello che più conta è l'accattivante concetto di gioco, che tra l'altro è perfettamente logico e plausibile. Vi vedete infatti andare in giro per mezza galassia a parlare di spaghetti e pommarola con accento napoletano? Vi aspettereste che qualcuno vi capisca? No, e per questo c'è l'UPCOM, che con i suoi tentativi di comunicazioni con esseri decisamente "originali" dà quella particolare atmosfera di esploratore spaziale al gioco (completata da adeguatissimi effetti sonori di alieno parlante) ed aggiunge pepe e lavoro ai numerosi puzzle sparsi per il gioco, il tutto in un'atmosfera assurda di esploratore alquanto insolito. Unico elemento essenziale al gioco è una certa quantità di perseveranza da parte del giocatore.Inizialmente, infatti, tutto sembra ridursi all'atterraggio su un pianeta e al procurarsi le nuove coordinate e compiere un balzo iperspaziale, ma vi assicuro che c'è molto di più. Una volta presa la mano con il sistema di comunicazione comincerà il divertimento, unica pecca è forse la ripetitività che a questo punto interviene, si tratta in definitiva di andare in giro a parlare ad alieni. Comunque se vi va di vestire i panni dell'eroico capitano, per arrivare fin là dove nessun altro è mai giunto prima, Captain Blood è il gioco che fa per voi.

Globale 81%

TETRA QUEST

Microdeal

La fiamma olimpica sta per essere accesa dall'araldo dei primi giochi spaziali, quando un messaggero arriva con terribili notizie. Le leggendarie **Tavole della Fenice** sono state rubate dai Tetroidi, una razza malvagia che non era stata invitata a partecipare ai Giochi.

Phoebus, il Dio Sole, indice una sfida: chiunque sia abbastanza coraggioso da partecipare al Tetradrome e recuperare le tavolette sarà premiato con la potenza stessa di Phoebus. La folla diventa improvvisamente silenziosa. Soffocando la paura, fai un passo avanti per partecipare all'avventura.
Le tavolette giacciono spezzate in 64 pezzi, ognuno nascosto in un quadrante - composto di quattro schermi. Prima che appaia un pezzo vanno raccolte quattro monete - una per ogni schermo - e nel corretto ordine.
gli schermi sono composti di una serie di linee intrecciate che formano la matrice su cui si muove il Tetra Runner. Sempre su queste linee si muovono anche degli alieni che non gradiscono particolarmente la vostra presenza. Fortunatamente, ci si può liberare di loro con un colpo di laser ben piazzato.
Fra queste creature ce ne sono alcune che si comportano stranamente quando vengono colpite: lasciano infatti dietro di loro un'icona che influenza il Tetra Runner, di solito negativamente. Comunque, queste creature valgono più punti delle altre quando vengono distrutte.
E'abbastanza facile rimanere invischiati negli incroci della matrice senza altre possibilità che andare a finire in un vicolo cieco. Comunque potete sfuggire da questa sorte se avete accumulato abbastanza punti - a spese del vostro punteggio.
Ogni quarto livello viene generata una password. Questa viene utilizzata per ricominciare a giocare da dove avete perso l'ultima vita - se volete.
Tetra Quest non è un gioco facile e ci metterete un po' a completarlo. Gli alieni sono veramente infidi, a volte. Sin troppo spesso vi trovate invischiati in un angolo, circondato da nemici, con troppo poca Phoenix Power per sfuggire.
Tetra Quest è ripetitivo: anche se le matrici cambiano in ogni quadrante, i problemi rimangono essenzialmente gli stessi.

ST

La grafica avrebbe potuto essere più dettagliata: Tetra Quest sembra un gioco ad 8-bit invece che a 16. Certamente impegnativo, ma c'è troppa poca profondità per tenervi interessati per molto tempo.

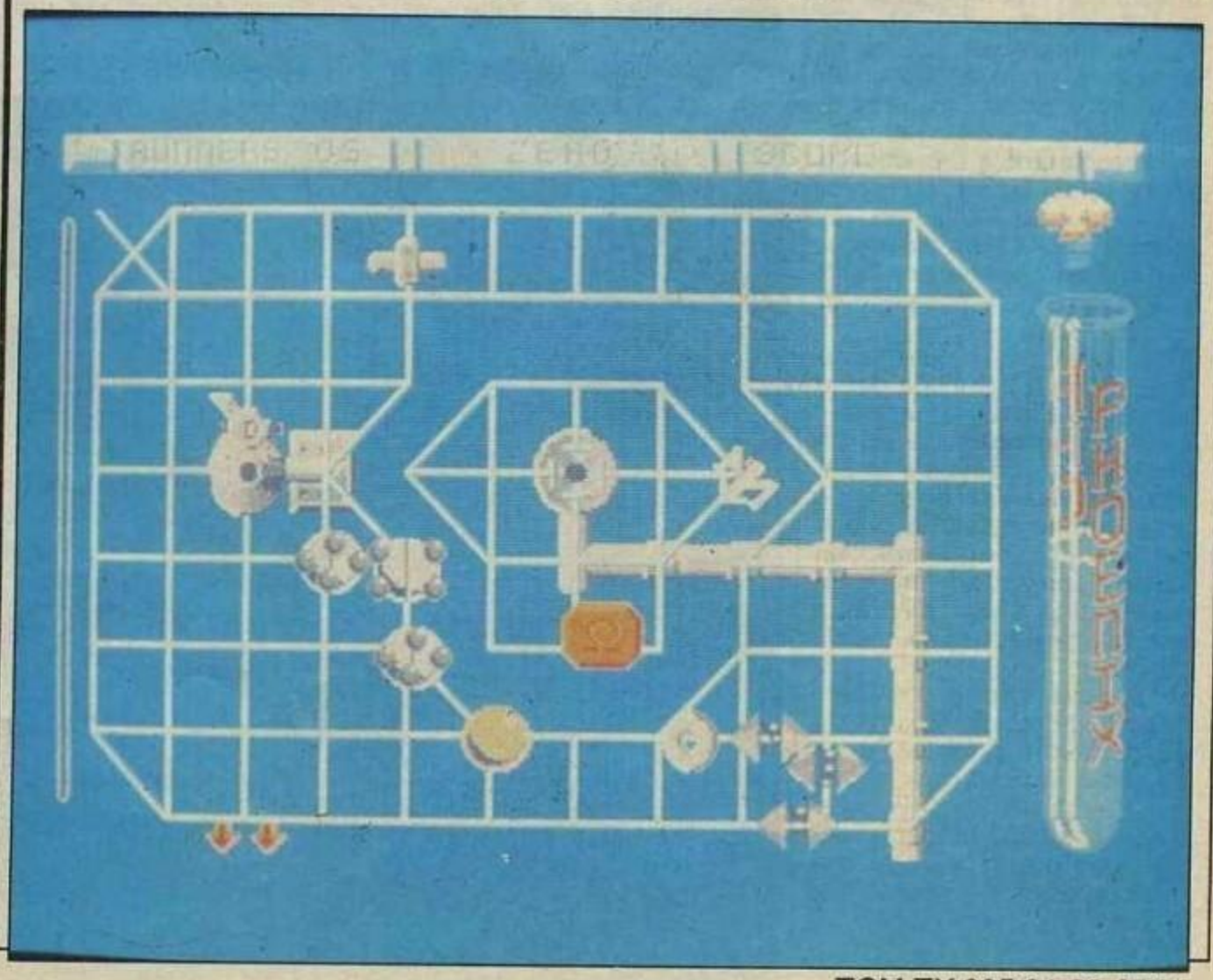
Globale: 61%

Amiga

Molto simile alla versione per Atari ST, con solo alcuni miglioramenti nel sonoro.

Globale 61%

▼ *Continuate a prendere tavolette, ché vi libereranno dai Tetroidi...*



http://www.oldgamesitalia.net/

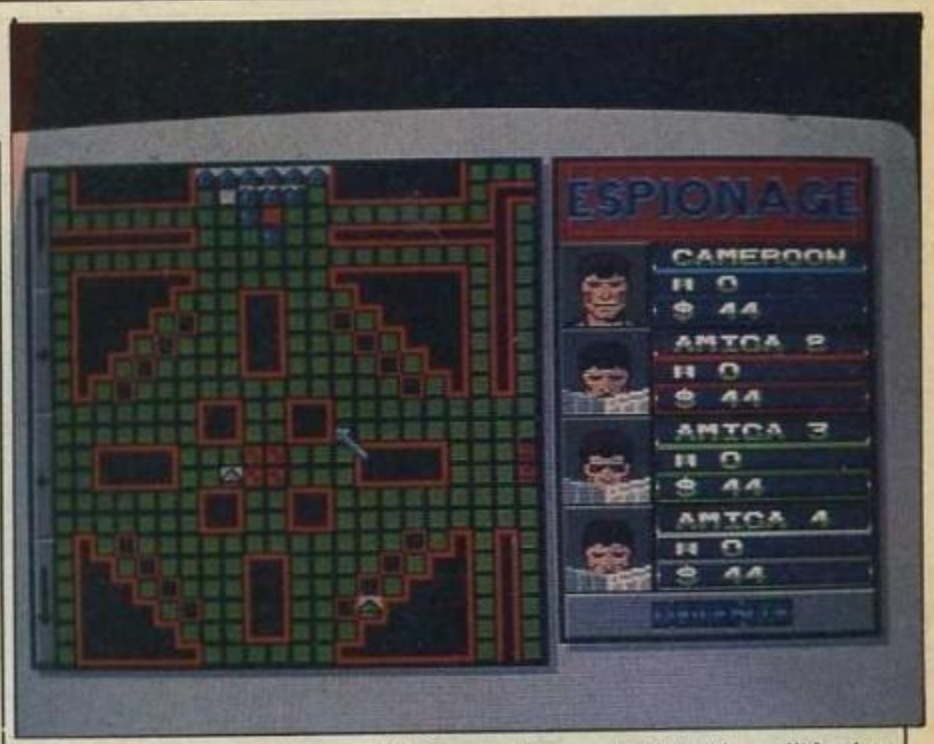
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESPIONAGE

Grandslam Entertainment

Concepito inizialmente come un board game nel 1984, poi ripubblicato nell'estate del 1988 e successivamente convertito al piccolo schermo da parte della **Grad Slam Entertainment**. Un gioco per uno o quattro giocatori, con l'obiettivo di diventare Spia Suprema - accumulando bottino.



▲ *Lo schermo di gioco dell'ST, praticamente identico all'Amiga*

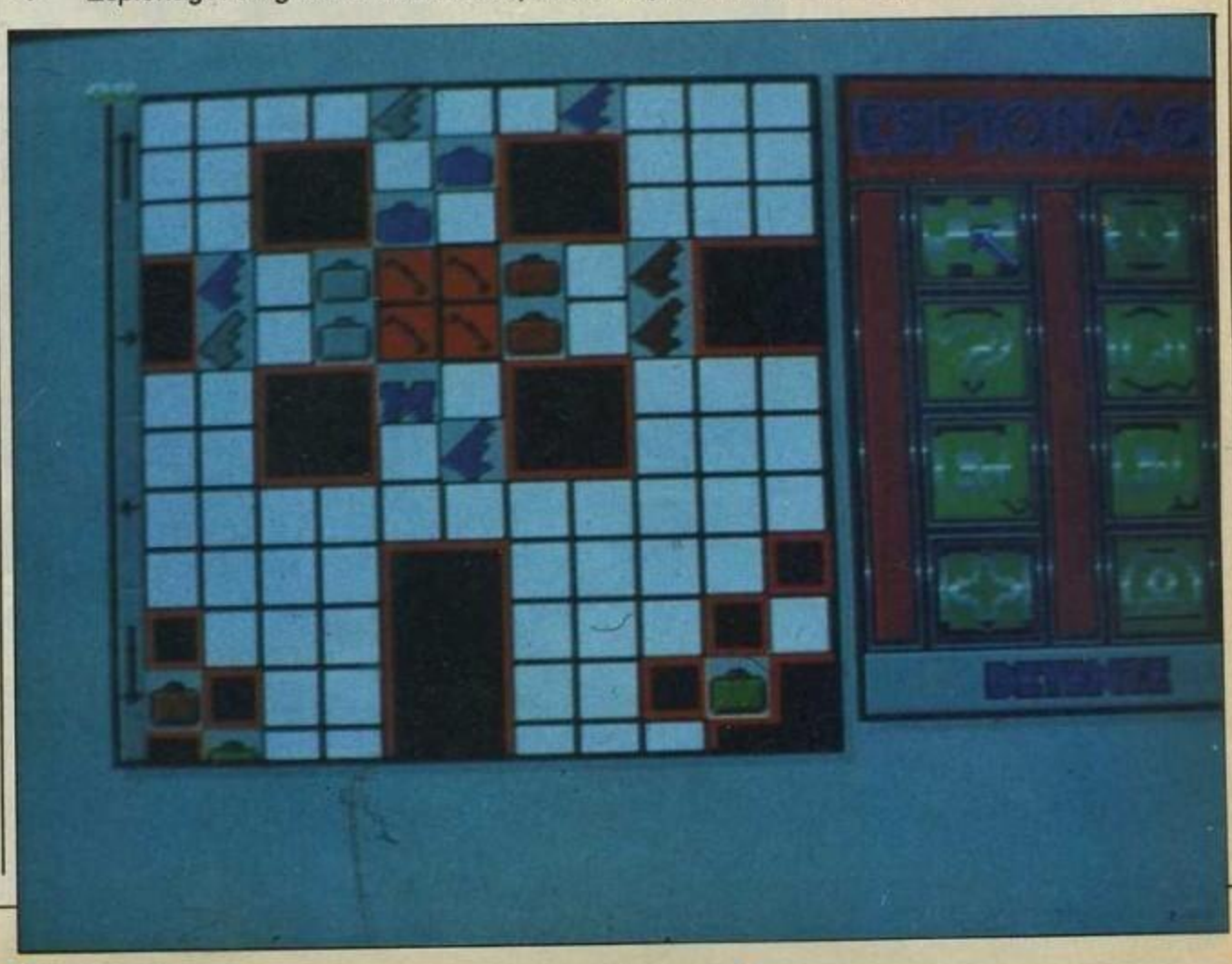
Al centro dell'area di gioco ci sono quattro micro film, che contengono informazioni vitali. Il sempre importante denaro viene accumulato riportando un micro film alla propria base o terminando gli agenti degli altri giocatori.
Ogni giocatore comincia con 12 agenti divisi in tre gruppi: sei corrieri, quattro segreti e due di sorveglianza. Gli agenti corrieri si spostano diagonalmente; gli agenti segreti si muovono con passo felpato in ogni direzione e quelli di sorveglianza sfruttano le linee verticali ed orizzontali del piano di gioco. Tutti i pezzi si possono muovere di un qualsiasi numero di caselle durante il loro turno, sempre che questo non li porti su aree interdette del campo.
Per terminare un agente la mossa è simile a quella del salto della pedina avversaria nella dama. Se dietro al pezzo avversario c'è una casella libera in cui potete atterrare, potete muovervi saltando - e terminando - il pezzo nemico. Si possono terminare tanti agenti quanto è possibile in un dato turno.
Altre possibilità comprendono lo scambio di agenti, la penalizzazione e la assegnazione.
Lo scambio permette ad un giocatore di scambiare la posizione di due suoi pezzi in un modo molto simile a quello dell'arrocco negli scacchi. Questa opzione è estremamente utile e può cambiare drasticamente le sorti di una partita.
La penalizzazione dovrebbe essere utilizzata solamente da giocatori esperti. Se un agente è in posizione tale da poter terminare un avversario e sceglie di non farlo, può venir penalizzato e di conseguenza essere eliminato dal gioco.
La assegnazione avviene all'inizio del gioco. Ogni giocatore muove i suoi dodici pezzi in una qualsiasi posizione sul tavolo di gioco senza porsi problemi di limitazioni. Durante questa fase, gli agenti non possono essere terminati o penalizzati.
Dopo il caricamento, Espionage vi chiede di definire una serie di parametri di gioco. Queste riguardano il numero di giocatori, il loro metodo di controllo (umano o computerizzato), i limiti di tempo per le singole mosse e tutta la partita e se volete giocare con le penalizzazioni o meno.
Lo status dei giocatori viene mostrato sulla destra dello schermo. Subito al di sotto c'è una icona per le opzioni. La finestra di status può essere sostituita con un menu di ausilio al gioco. Per esempio: Zoom vi dà una visione ingrandita di una sezione del piano di gioco, Pause congela momentaneamente la situazione, Hint vi fa avere un suggerimento da parte del computer e Quit termina la partita - e dichiara vincitore il giocatore con più soldi.
Espionage può venire giocato su due livelli: con ogni giocatore che cerca di terminare quanti più agenti nemici possibile entro un limite di tempo o con una partita completamente strategica.
Sarebbe stato bello se fosse stata aggiunta una opzione per regolare il livello di difficoltà, perché riuscire a battere il computer richiede una grande pratica. In ogni caso, gli appassionati di board games avranno di che divertirsi con questo Espionage.

Amiga

Graficamente non c'è molto da dire su un gioco di questo genere. La fastidiosa musichetta che viene suonata in continuazione può fortunatamente essere esclusa, lasciandovi con un gioco strategico coinvolgente ed esaltante.

Globale: 79%

▼ Espionage*: un gioco da tavolo trasportato sugli schermi dell'Amiga... ne valeva la pena?*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Atari ST

Espionage è la mera trasposizione di un gioco da tavolo che, non essendo io un appassionato di board o di role-playing games, non ho mai sentito nominare in vita mia. In ogni caso ha una certa parentela con gli scacchi visto che abbiamo un piano di gioco quadrettato con pedine che possono compiere solo movimenti particolari: queste pedine rappresenterebbero degli agenti segreti ognuno di un certo rango e quindi con una diversa possibilità di spostamento sulla scacchiera. Ognuno, quindi, ha una condotta diversa dipendente dal proprio rango, e per condotta intendiamo movimenti sulla scacchiera e predominio sugli avversari. Ci sono gli Agenti Corrieri che possono muoversi solo diagonalmente, gli Agenti di Sorveglianza solo avanti indietro e lateralmente, gli Agenti Segreti in qualsiasi direzione. Ci sono varie situazioni che si vengono a verificare: l'eliminazione di un agente, l'appropriazione di un microfilm, lo scambio con un agente, il sanzionamento, il furto di un microfilm a un agente avversario — e tutto dipende dal fatto che un agente (o un microfilm) si trovi o meno su uno dei propri assi di movimento, un concetto che a me (che non sono particolarmente affezionato a questo tipo di giochi) è parso banale se non antiquato. E' un fatto comunque incontestabile (che non dipende quindi dall'essersi o meno mai accostati a passatempi del genere) che sulla scacchiera si viene presto a creare una certa confusione, e che non sono rari i massacri veri propri da cui si salvano pochi superstiti che, privi ormai di ostacoli, vanno a completare la propria missione. Forse non sono abbastanza esperto per coglierne alcuni aspetti ma sono raziocinante a sufficienza da consigliarvi di non comprarlo.

Globale: 40%

SoftMail

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI PROGRAMMI ORIGINALI PER TUTTI I TIPI DI COMPUTERS

VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SOFT MAIL

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.
L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail.
Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.
SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Aegis, Cinemaware, EA, Firebird, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

TELEFONA PER L'ELENCO DEGLI ACCESSORI

LIBRI/HINTS & TIPS

Alternate city 16 bit	18.000
Bard's tale I	22.500
Bard's tale II	25.000
Bard's tale III	25.000
Black cauldron	18.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
H-HT: tutti i titoli	telef.
Quest for clues	39.000
Sentinel world	25.000

AMIGA

Annals of Rome	59.000
Barbarian II	telef.
Battlechess	49.000
Black cauldron	59.000
Dragon's lair (1Mega, 6 disks)	75.000
Dragonslayer	telef.
Driller (tutto italiano)	59.000
Dungeon master1Mb	59.000
Elite	45.000
Fish	45.000
Hybris	55.000
Hotball (calcio)	49.000
International soccer	39.000
Italy 90 soccer	39.000
Jet & Japan bundle	110.000
Legend of the sword	45.000
Lords of Rising Sun	telef.
Menace	39.000
Munsters	39.000
Operation wolf	25.000
P.O.W.	59.000
Pioneer plague	59.000
President is missing	49.000
Reach for the stars	59.000
Rocket ranger	59.000
S.E.U.C.K.	telef.
Sex vixens in space	55.000
Sherlock	69.000
Starglider II	49.000
Sword of Sodan	69.000
Torch 2081	45.000
TV sport football	telef.
Tracker	49.000
Univ. Military Simul.	45.000
Who framed Roger Rabbit	telef.

MS-DOS 3"

Chessmaster 2000	59.000
Flight simulator 3.0	99.000
Street sport Soccer	55.000
Summer edition	29.000

MS-DOS 5"

Add: Heroes...lance	59.000
Airborne ranger	59.000
Driller	39.000
Echelon	75.000
Flight simulator 3.0	99.000
Grand Prix circuit	59.000
King of Chicago CGA	69.00
0 One on One II	
49.000 Sentinel worlds	
49.000 Serve & volley	
59.000 The train	
59.000 Willow	
69.000	

MS-DOS 3" & 5"

Defender ... crown	59.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
Rocket ranger	59.000
Star trek	79.000

ATARI ST

Baal	39.000
Carrier command	49.000
Double dragon	29.000
Driller (italiano)	49.000
Elite	39.000
Flying shark	39.000
Heroes of the lance	39.000
Lombard rally	49.000
Menace	39.000
Powerdrome	49.000
STAC (UK)	49.000
Starglider II	39.000
Thunder blade	29.000

MACINTOSH

Ancient art .. at sea	75.000
Bal. of power 1990	89.000
Corruption	45.000
Defender ... crown	79.000
Grailquest	49.000

APPLE II GS

California games	79.000
Chessmaster 2100	99.000
Defender ... crown	79.000
Gauntlet	79.000
King of Chicago	79.000
Last ninja	69.000
Manhunter N. Y.	75.000
Street sport Soccer	49.000
The bard's tale II	99.000
Zany golf	69.000

APPLE II

Last ninja	49.000
Platoon	49.000
Star trek	59.000
SSI rpg e strategici	telef.

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 20.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	Computer	Prezzo

TGM — Contributo spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.20.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno

☐ Addebitate l'importo sulla mia ☐ CartaSì ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Prov. ___ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)

Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELITE

Firebird - Amiga

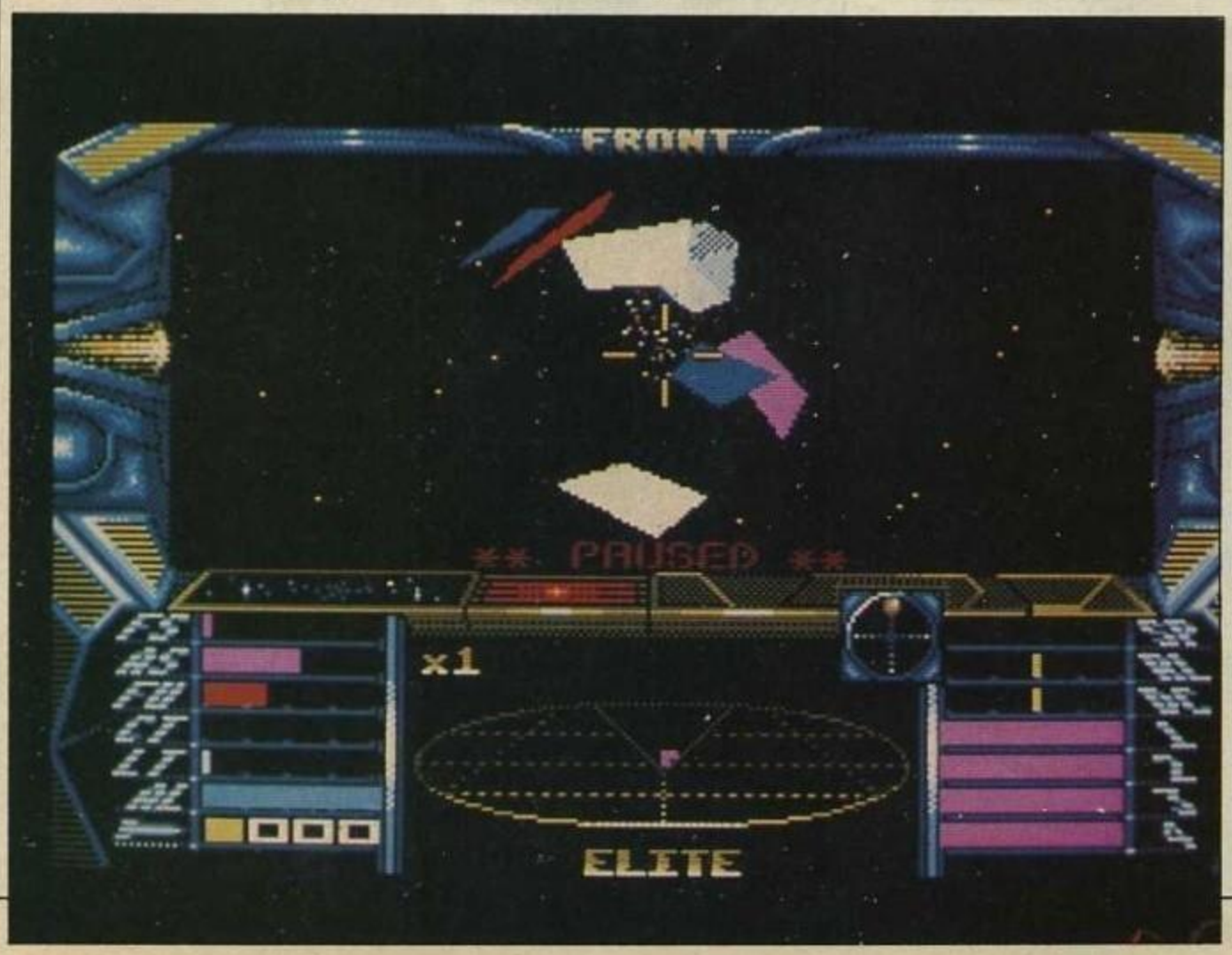
La vita è bella! Siete giovani, avete appena superato il vostro esame da pilota e vi hanno appena assegnato l'ultima novità in fatto di caccia biruolo da trasporto/combattimento, nuovo di zecca. Mentre salite dal pianeta Lave verso la stazione spaziale per ritirare il vostro mezzo e le carte con cento crediti in tasca pensate a cosa fare ora della vostra vita. Il commercio è una sicura fonte di guadagno, ma c'è anche quello illegale, in schiavi droghe o alcoolici, sicuramente più redditizio — ma anche più pericoloso; si potrebbe anche andare a caccia di pirati e fuorilegge. Tante sono le possibilità ma con un unico scopo: rendere la vostra piccola (per ora) astronave più potente e voi stessi uno dei piloti più abili e temuti nella Galassia.

Dopo una rapida consultazione della mappa decidete di passare all'azione: il commercio tra pianeti industriali e agricoli è sicuramente uno dei mestieri più remunerativi e meno rischiosi e con i primi soldi potrete comprare un cargo più grande per maggiori guadagni.

Ma le cose, si sa, spesso non vanno mai come si vorrebbe: appena usciti dall'iperspazio, mentre vi avvicinavate alla stazione spaziale di Diso, sul radar giroscopico compare una squadriglia di caccia Mamba. Sono sicuramente pirati, e solo ora vi ricordate che siete capitati in un sistema anarchico, vero paradiso di questi banditi. Tre contro uno, senza neanche i laser militari o l'unità supplementare di energia. Gli scudi cominciano a piegarsi sotto i colpi nemici — sarà dura — ma con un paio di brillanti manovre vi ponete in coda nemico, fate fuoco, laser e missili — i nemici non hanno sistema ECM (anti missile): la battaglia è finita. Ora non resta che dirigersi verso la base spaziale ed atterrare; la manovra è difficile e pericolosa, non avete ancora il computer di agganciamento automatico, ma ormai vi sentite un vecchio lupo spaziale e questo non sarà che uno scherzetto...

Questo gioco mi riporta indietro nel tempo. Ricordi di mega-sessioni di 15 ore sul C-64 a vagabondare tra le galassie. Tanto a lungo ho anche atteso l'uscita di questa conversione per Amiga, ma caspita se ne è valsa la pena! Questa versione ha tutte le qualità che si possano desiderare, anche la profondità di gioco degli 8-bit è stata riportata intatta se non migliorata: tutto è dettagliatissimo, dalla descrizione della galassia pianeta per pianeta, agli antefatti, ai personaggi e alle astronavi di questo incredibile universo. E' forse un po' difficile da giocare, inizialmente, sommersi come ci si trova dalla quantità di opzioni a disposizione e dal gioco così particolareggiato, e potrà procurare qualche difficoltà a chi non lo abbia mai provato sugli 8-bit, ma una volta intrapresa qualche scaramuccia e qualche agganciamento vi sarà impossibile tornare indietro — vi terrà incollati allo schermo per ore e ore. La grafica animata 3D è la migliore mai vista su un 16-bit supera persino quelle ST e di Starglider 2; si ha l'impressione di guardare degli oggetti solidi e reali, non la loro simulazione al computer, tanto essa è veloce ed accurata. Tutto a vantaggio di un coinvolgimento ancora maggiore a cui contribuisce in maniera determinante il sonoro con il rilassante Danubio Blu, effetti sonori stupendi o anche semplicemente con il silenzioso senso di solitudine delle vastità spaziali. Non si poteva proprio chiedere di più dalla conversione di questo classico: è semplicemente superba, e con questo prodotto la Rainbird si colloca tra le migliori case per 16-bit. Non dovete ASSOLUTAMENTE lasciarvelo sfuggire, in particolare se non lo avete mai provato su 8-bit — perdereste una suprema esperienza di gioco.

GLOBALE 98%

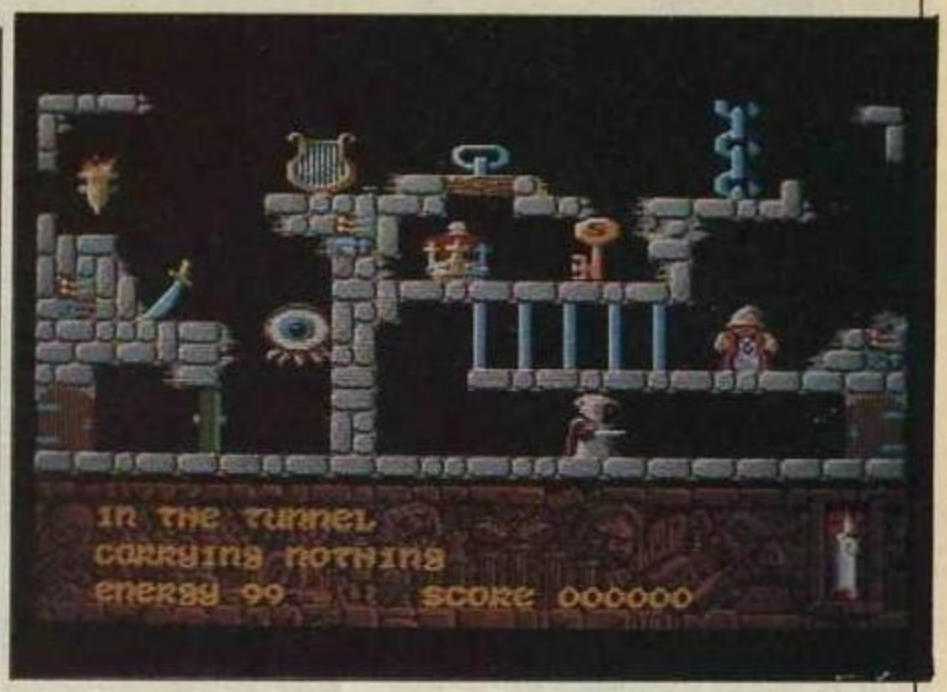


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sorcery Plus

Virgin Games; Amiga



Sembra che la maggior parte dei personaggi dei videogiochi non abbia niente di meglio da fare che prendere un regno tranquillo e pacifico e portarlo nel caos e nella rovina. Questa volta ci troviamo negli oscuri tempi di castelli e cavalieri, dove i maghi sono comuni come i fruttivendoli. Proprio una di queste teste calde decide un bel giorno di diventare il Master Necromancer, e governare su quel paese. Per assicurarsi il successo deve impedire che gli altri negromanti si uniscano per neutralizzare il suo diabolico piano. Ucciderli sarebbe inutile — le loro anime si unirebbero in una entità unica ancora più potente, per questo vengono tutti imprigionati in diversi luoghi del regni, guardati a vista da bestiaccie sempre più orribili come demoni, fantasmi, caporedattori e direttori esecutivi (questa me la paghi, Stefano; DE) (e vale anche per me; ED).
Tutti prigionieri tranne voi, unico superstite che ora si dovrà rimboccare le maniche per trovare e liberare tutti i propri compagni, fino ad affrontare in un duello finale lo stesso Master Necromancer.
Non avevo sentito parlare molto bene del Sorcery originale e a quanto pare, nonostante i maggiori mezzi a disposizione della Virgin, le cose non sembrano essere migliorate molto. L'impressione iniziale è buona, con una bella grafica — soprattutto negli sfondi — ed un sonoro molto adatto all'atmosfera spettrale del programma, ma sembra che sia stata completamente trascurata la giocabilità. Anzitutto il vostro maghetto ha una sola, misera, barra di energia per completare la missione e non avete idea di quanto rapidamente questa cali, con i mostri che si gettano su di voi appena entrate in uno schermo passando con la più indifferente tranquillità attraverso solidissimi e (per voi) impassabili muri. Se considerate che dopo quattro o cinque schermi siete ridotti ad un mucchietto di cenere, e che risulta quindi quasi impossibile anche solo iniziare a risolvere qualche enigma, quello che vi resta è uno degli arcade-adventure più frustranti ed ingiocabili che la storia ricordi. Soltanto masochisti o monaci Zen al più alto grado di imperturbabilità potrebbero resistervi più di qualche partita senza mandare in frantumi joystick e dischetto.

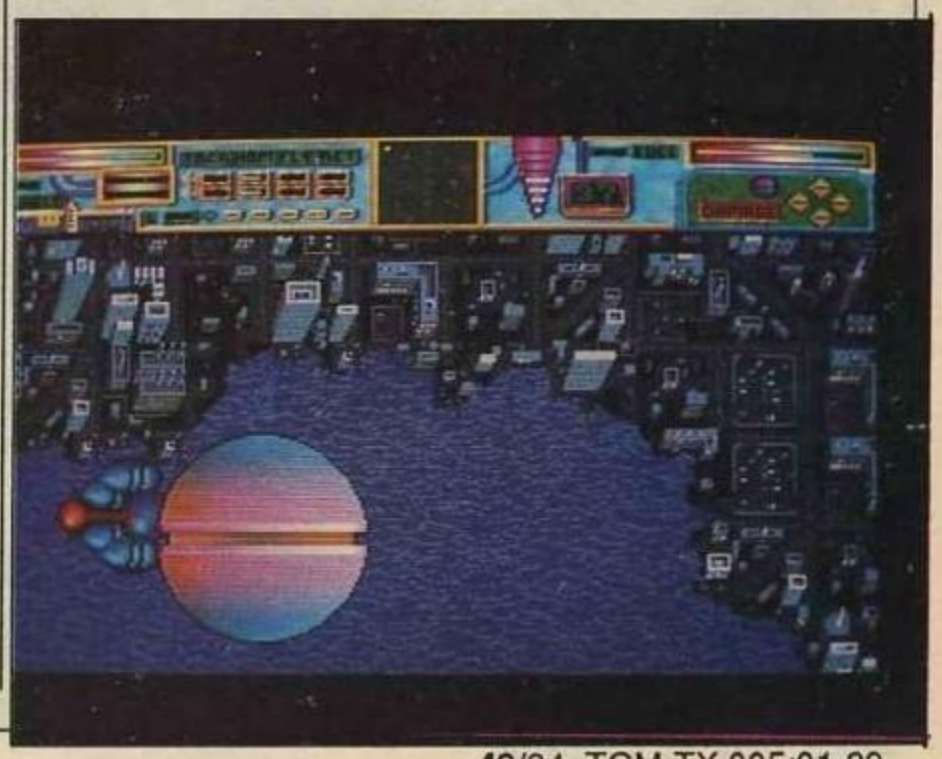
GLOBALE 14%

PIONEER PLAGUE

Mandarin; per Amiga

Mano a mano che la popolazione del vostro pianeta aumentava, aumentava anche l'entità di un problema non indifferente. Nessuno trovava più un centimetro quadrato di spazio su cui andare a vivere. La soluzione trovata da alcuni scienziati sembrava brillante: una sonda sarebbe stata inviata su quei mondi che erano considerati inabitabili, costruendovi delle basi che consentissero di vivere a noi povere creature biologiche e poi riproducendosi per proseguire la sua missione in cerca di ulteriori pianeti. Tuttavia, qualcosa andò storto...
Dopo centinaia di anni di impeccabile servizio, gli scanners che tenevano sotto controllo le sonde Pioneer notarono che un gruppo di esse avevano creato sulla superficie di un pianeta una gran quantità di città nere e fumanti. Le sonde si erano trasformate. A questo punto, era troppo tardi per fare qualsiasi cosa, dal momento che una piaga ben peggiore si era nel frattempo sviluppata. Altre sonde erano atterrate su mondi già abitati, utilizzando la popolazione stessa dei pianeti come combustibile grezzo per la creazione delle loro città (ma chi è che inventa queste trame così raccapriccianti?).
Voi che siete un tipo di eroi particolarmente eroici, dovete volare su quei pianeti in cui il processo è stato già identificato e tentare di impedire alle sonde di lanciare ulteriori replicati di se stesse addirittura contro il vostro pianeta madre. Siete ai comandi di una grossa nave (la LifeStar), che potete guidare fra l'uno e l'altro dei cosiddetti "wormholes" posti fra i vari pianeti, spostandovi in una strana dimensione conosciuta come "piano sub-euclideo". Quando arrivate nei pressi di un pianeta il controllo si sposta ad una "airship", che viene usata per distruggere le rampe di lancio delle ormai micidiali sonde. Mentre ve ne svolazzate in giro, dei carognissimi sistemi di difesa automatizzati vi lanciano addosso delle navicelle da combattimento, cercando di ostacolare la vostra missione.
Intanto, mentre proseguite nella vostra distruzione organizzata, una missione di coloni si sposta sulle vostre tracce per popolare i pianeti, che devono venir trovati necessariamente liberi dalle malefiche sonde perché il gioco possa proseguire.
Pioneer Plague può essere uno di quei giochi in cui si riesce ad entrare un po' difficilmente, e come sempre si finisce col non lasciare più. La grafica sfrutta tutti i 4096 colori disponibili nel modo HAM, creando delle schermate a dir poco incredibili. La musica, molto d'atmosfera, è accompagnata da ottimi effetti 'distruttivi' e da un inconsueto parlato digitale, e coinvolge notevolmente il giocatore. Quindi non vi trovate di fronte ad uno splendido demo: c'è anche un gioco dietro a tutto questo. Detto ciò, non vedo perché state ancora qui a leggere invece di correre a provarlo e — perché no? — portarvelo a casa... (dopo aver pagato il negoziante, naturalmente...)

GLOBALE: 86%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OPERATION WOLF

OCEAN - per Atari ST, Amiga

Poche persone sono veramente ignare dell'esistenza di un coin-op come *Operation Wolf* non tanto perché sia un soggetto che risponda universalmente ai gusti dei videogamers quanto per l'impossibilità di passare inosservato: ci si gioca con una mitraglietta che in una sala giochi fa sempre colpo. In effetti *Operation Wolf* è risultato tra gli arcade più giocati dell'88 e la **Ocean** che non si lascia mai sfuggire certe occasioni ne ha subito comprato i diritti. Saprà proporne una versione adeguata anche se orfana della mitraglietta?

Siete nuovamente chiamati a rischiare la vostra vita in una missione eroica; una missione nella quale vestite i panni di un soldato il cui compito è quello di portare in salvo un gruppo di ostaggi dopo aver scoperto dove si trova il campo di concentramento nel quale sono nascosti.
Il nome di questa missione è: Operation Wolf.
Operation Wolf si può descrivere come uno spara e fuggi in tre dimensioni con visuale in prima persona (dagli occhi del soldato naturalmente), nel quale dovete superare sei livelli a difficoltà crescente.
Come tutti sapete, o almeno dovreste sapere, Operation Wolf è un noto coin-op della Taito, che nella sua versione da sala vantava una mitragliatrice Uzi elettronica montata sulla console; questa mitragliatrice è stata degnamente sostituita da un mirino controllabile via mouse in questa conversione della Ocean.
Ogni livello ha uno scopo finale ben preciso ma la cosa che accomuna tutti i livelli è lo schema di gioco, semplice e allo stesso tempo freneticamente micidiale, e che consiste nello sparare ai soldati nemici prima che loro sparino a voi ! nemici che si possono presentare sono di vario genere e vanno dai soldati comuni, armati di fucile o pistola, ai berretti verdi che vi scagliano contro i loro coltelli, dai carri armati agli elicotteri e nei livelli più avanzati questi nemici si possono presentare muniti di bombe a
mano, lanciarazzi, giubbotti anti proiettili e motociclette.
Ogni colpo da voi subito si andrà a sommare in un indicatore di danni rappresentato sulla destra dello schermo da una sbarra gialla che con l'aumentare delle ferite diventa rossa.
Quando questo dannometro è completamente rosso voi siete .....(indovinate un po')...eh si! siete propio morti.
Ma dato che voi non avete intenzione di fare questa fine, risponderete al fuoco con i sei caricatori e le sei granate che vi vengono date nel momento in cui cominciate una missione.
Nella parte bassa dello schermo passano inoltre degli oggetti dei quali ci possiamo impossessare semplicemente sparandogli contro; questi oggetti possono essere dei caricatori, delle granate, delle cariche di dinamite, che uccidono parte della gente che si trova nello schermo,ed infine delle medicine che ci ridanno energia.
Per passare da un livello all'altro è sufficiente uccidere tutti i nemici presenti nel livello stesso; il numero dei nemici rimanenti e segnalato nella parte destra dello schermo assieme a quello dei caricatori e delle granate rimanenti.
La nostra missione inizia al primo livello dove dobbiamo distruggere il sistema di comunicazioni nemico per poi potersi spostare al secondo livello dove dobbiamo trovare il capo dei nemici e farci dire con le cattive maniere (n.b. in genere è consigliabile scagliarli contro una granata) dove si trova il campo di concentramento nel quale sono tenuti prigionieri gli ostaggi.
Ottenute queste informazioni dobbiamo liberare un villaggio, dove verremo poi curati completamente; quindi tenteremo un raid nel magazzino delle armi nemico, in modo da essere ben armati nel momento in cui ci sposteremo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mo nel campo di concentramento.
Arrivati a questo punto dobbiamo prendere gli ostaggi e spostarci all'aeroporto dove, dopo aver fatto strage dei nemici come sempre,dobbiamo fuggire con un aereo
Un'ultima nota riguarda i crediti infatti finché non terminiamo il primo livello continueremo a ricevere crediti in omaggio;mentre una volta terminato il primo livello dobbiamo finire anche il secondo per ricevere un nuovo credito; lo stesso discorso vale anche per i livelli successivi. per ricevere un'altro credito

Atari ST

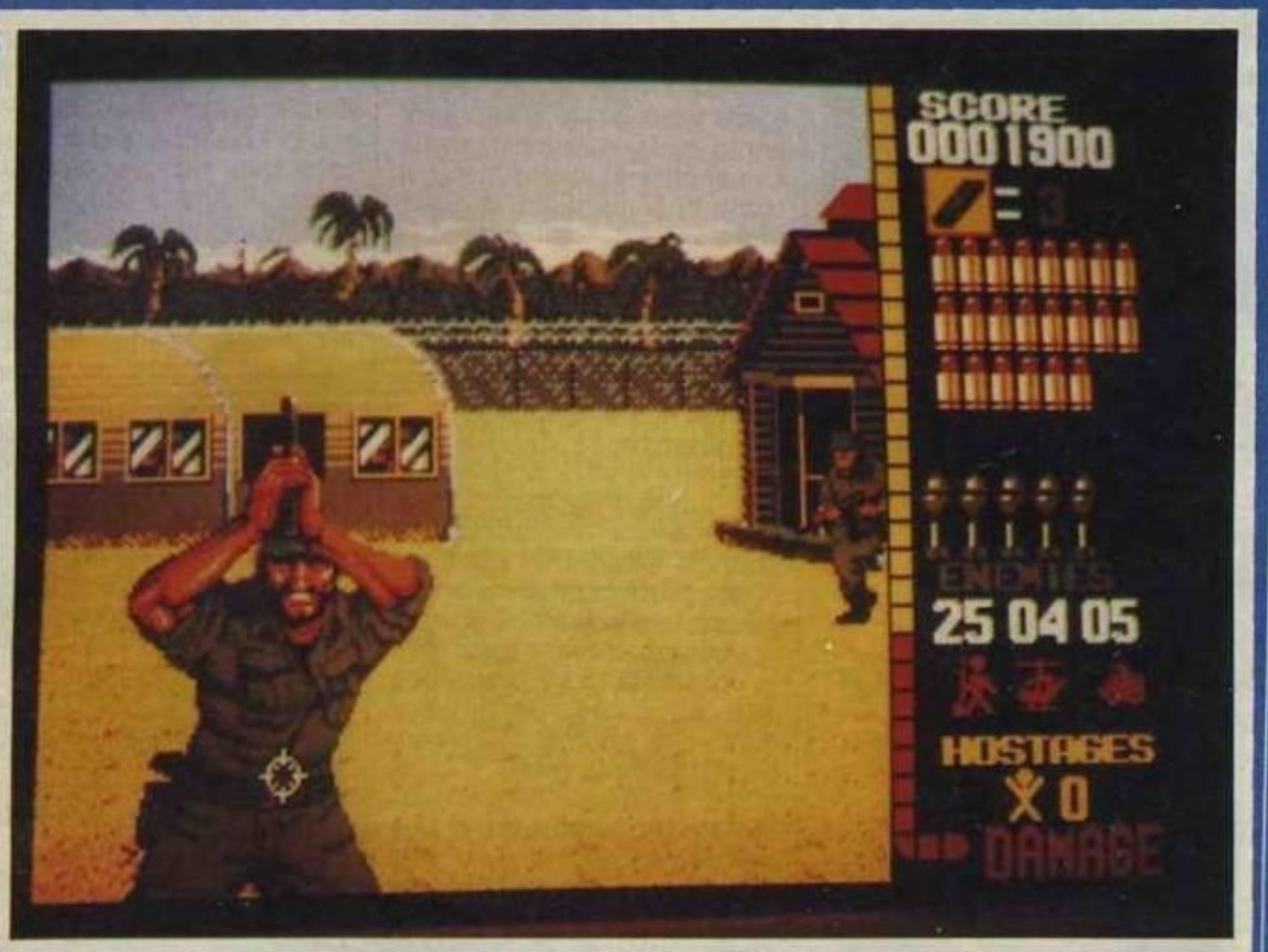
Nella versione casalinga di Operation Wolf si risente inevitabilmente della mancanza della mitraglietta non tanto per problemi di realismo quanto perché viene a mancare buona parte del senso di sfida e divertimento: avere un mirino sullo schermo facilita un po' troppo il compito contando anche che certi bersagli di Operation Wolf, come i cecchini o certi temerari che vi si presentano davanti al naso in primo piano colla pistola puntata, sono voluminosi. In ogni caso certi militi nemici come i paracadutisti o come certi Rambo con tanto di fascia sulla fronte, sono talmente accaniti nello sparare e nell'agitarsi che vi sentirete comunque impegnati, se naturalmente non vi stancherete prima a cambiare e ricambiare i tre dischetti della confezione. Come grafica e sonoro (splendido il commento digitalizzato) niente da eccepire, assolutamente fedeli all'originale ma per fare un Operation Wolf ci vuol la mitraglietta...

GLOBALE:77%

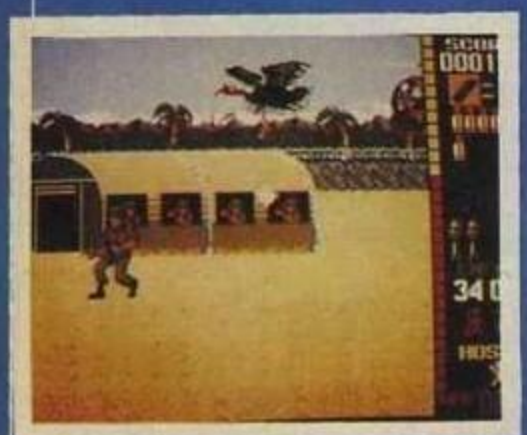
Amiga

Se dopo aver visto conversioni come OUT RUN, STREET FIGHTER e DOUBLE DRAGON pensavate che non ci sarebbe mai stata una conversione di ottimo livello su Amiga, vi sbagliavate!!
Operation Wolf riproduce quasi perfettamente la sua versione
da sala e si candida quindi al primo posto come miglior conversione su Amiga (Si, Arkanoid era spiccicato, ma pensate alla differenza che passa tra i due a livello di coin-op). La grafica è praticamente uguale a quella di Operation Wolf da sala fatta differenza solo per alcuni colori;gli enormi sprite e le schermate di fine livello fanno persino credere di essere di fronte al coin-op da tanto sono identiche.Quanto al sonoro non me ne sono dimenticato, e sono lieto di dirvi che contiene le stesse frasi digitalizzate dell'originale e persino con la stessa tonalità (è bello sentirsi dire, una volta finita le prima fase: "You succeeded in demolishing the comunication set-up and cutting off the enemy... from rescue). Il sistema di crediti è veramente una trovata geniale quindi non spaventatevi per la difficoltà. Forse una nota negativa è l'inevitabile multiload che enormi pause tra una partita e l'altra,ma tutto sommato non è cosi fastidioso. Si può quindi concludere che Operation Wolf è un'ottima conversione che racchiude tutto il feeling dell'originale e che fa sperar bene per le prossime conversioni targate Ocean come Wec Le Mans, Dragon Ninja e il terzetto Combat School, Gryzor e Green Beret.

GLOBALE 95 %



Nella pagine precedente due screen della versione per Amiga. In questa pagina alcune immagini della versione Atari ST e, qui a destra, Amiga.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

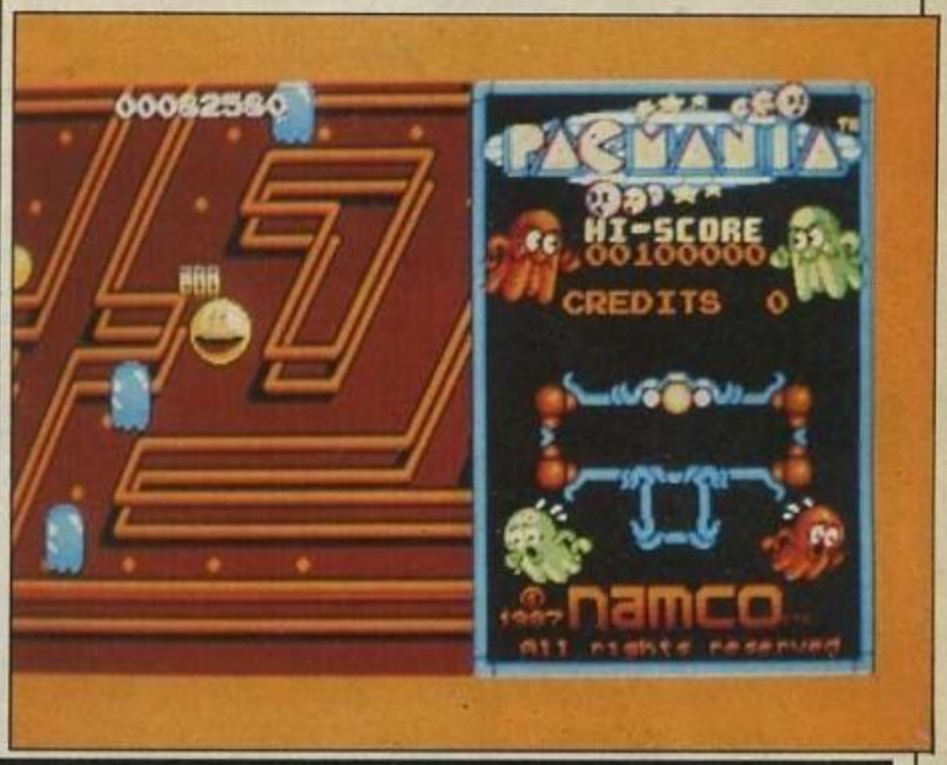
http://www.oldgamesitalia.net/

PACMANIA

Grandslam - Atari ST

Il ritorno del giallo pallone da spiaggia masticatore di pillole energetiche era stato accolto con grande calore dalla redazione di TGM quando la versione per Amiga è arrivata rimbalzando nei nostri uffici il mese scorso. Pac-Man, ora in 3D, esplora quattro mondi che differiscono sia nell'aspetto grafico che nella disposizione dei labirinti. Può compiere dei colossali balzi per aria per evitare i fantasmini inseguitori, che può divorare dopo avere ingollato una pillola energetica.
La versione per ST ci avrebbe fatto molto più effetto se non avessimo visto prima quella Commodore, ma nonostante questo dobbiamo ammettere che si tratta di una buona conversione. Poco più di metà dello schermo viene utilizzata come area di gioco, mentre la parte rimanente fa da finestra di status decorata da un paio di immagini statiche di fantasmini. A confronti fatti, la grafica del gioco vero e proprio utilizza pochi colori; 4 per il labirinto e 5 per i personaggi, ma tutto è molto definito.
Per quanto riguarda la parte musicale il livello del sonoro su ST è paragonabile a quello del 64 - anche se i registri non vengono usati con la stessa morbidezza "da sala giochi" del piccolo Commodore a 8-bit.

GLOBALE ST: 89%



FLYING SHARK

Firebird - per Atari ST

Flying Shark arriva direttamente dalle sale giochi, e non sarà forse notissimo a molti—fortunatamente, però, il sottoscritto ne è stato un accanito giocatore e la notizia della sua conversione su un ST ha quindi stuzzicato la mia curiosità e stimolato il confronto col suo fratello arcade. Riuscirà a saziare anche la vostra sete di videogiocatori, o affezionati lettori? Leggere per credere...

Il concetto di gioco di Flying Shark è abbastanza semplice: vi trovate a dover pilotare un velivolo da guerra di quelli denominati Sharks, cioè gli squali, quelli per intenderci riconoscibili proprio per il muso arrotondato e la riproduzione di fauci spalancate direttamente sotto l'elica. Compito dello Shark è quello di sorvolare un lungo tratto del territorio in cui si trovano dislocate soverchianti forze nemiche,nascoste tra una folta vegetazione o fuoriuscenti da bunker e capannoni, semplicemente in volo a pattugliare ampie fette di cielo. Avrete quindi capitó che si tratta di mezzi sia aerei che terrestri, sia marini sia anfibi, e ce ne sono parecchi. Il tutto è osservabile dall'alto e scorre verticalmente, il che fa di Flying Shark uno shoot'em up a impostazione classica.
Anche l'azione di gioco è classica, per non dire scontata, con il vostro aereo a mitragliare tutto quello che si presenta sullo schermo: quello che si offre al vostro fuoco è, come si è già detto, di vario genere e cioè carri armati in libera uscita o che attendono di essere scoperti sotto dei bunker, tutta una serie di velivoli di diverse dimensioni e aspetto con propensioni belliche più` o meno spiccate.
Le potenzialità dello Shark possono essere amplificate per vedere di sgominare queste orde di ostili, raccogliendo delle lettere che appaiono dopo particolari episodi di gioco: la distruzione di uno squadrone di aerei rossi offre la possibilità di inglobare una lettera 'S' che raddoppierà ogni volta il numero di proiettili all'atto dello sparo. Raccogliere le lettere "B" sarà associato all'incremento di una unità-bomba oltre a quelle già incluse nell'arsenale dello Shark: per la cronaca queste bombe distruggono qualsiasi corpo che si trovi nell'area di gioco o quasi. Eliminando uno squadrone di aerei argentei vi viene offerta la possibilità di ottenere una nuova vita: comparirà infatti il solito "1UP" che scorrazza per lo schermo e starà a voi incamerarlo. Volendo, si potrebbe definire Flying Shark un prodotto abbastanza banale che offre trama ed elementi di gioco triti e ritriti — e non si può negare che sia così: il solito velivolo che sparacchia ai soliti nemici svolazzanti in traiettorie diverse ed altri ben piantati sul terreno visti altre mille volte. Per contro la varietà che presenta il gioco è notevole, non solo per la mole di nemici che si oppongono al caccia da voi pilotato ma anche per la variegata offerta di paesaggi, motivetti sonori ed una grafica simile a quella del bar. Non c'è la grande frenesia di Uridium ma tutta una serie di dettagli e aspetti diversi all'interno del gioco che invogliano ad progredire nel tragitto rettilineo, davvero lunghissimo. Era ciò che mi aveva colpito di più nell'arcade, e ciò che più si è mantenuto fedele nella sua "versione domestica". Ne sono proprio felice come appassionato del Flying Shark originale, e sarei ben disposto come acquirente. Ricevuto il messaggio?

GLOBALE ST:87%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HOSTAGES

Infogrames - per Atari ST & Amiga

I terroristi hanno occupato l'ambasciata STOP. Gli occupanti sono tenuti in ostaggio STOP. I terroristi chiedono l'impossibile STOP. Infiltratevi nell'ambasciata e liberate gli ostaggi STOP. I terroristi sono armati e pericolosi STOP. Buona fortuna STOP.

Hostages si apre con i terroristi che penetrano nell'ambasciata e prendono in ostaggio i diplomatici al suo interno. Segue un menu di selezione della difficoltà, dove la selezione fatta determina il numero di avversari e la loro abilità strategica.

La vostra missione di soccorso viene svolta da tre tiratori scelti e tre membri del Gruppo di Combattimento ad Intervento Diretto (DIC). Il gioco si divide in quattro sezioni distinte.

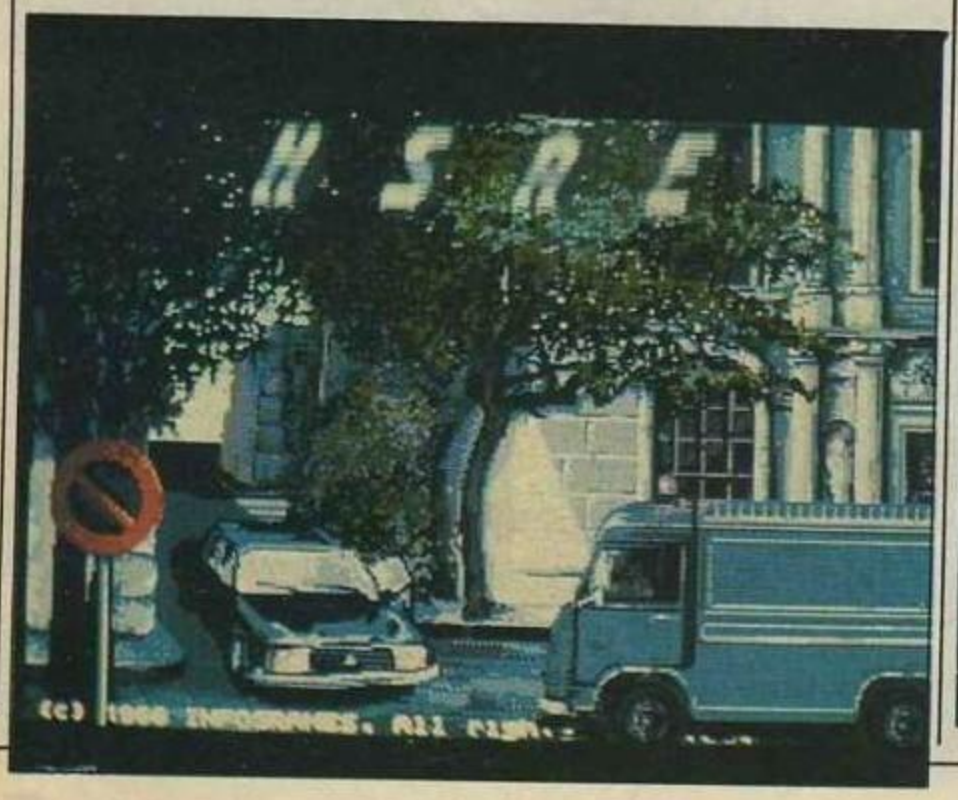
Il vostro primo compito è di posizionare i tiratori attorno all'ambasciata per fornire una copertura ai DIC. Una mappa indica i punti in cui i vostri uomini possono dare risultati ottimali. Per raggiungere le loro posizioni, essi devono correre per le strade evitando i riflettori dei terroristi e di loro proiettili abbassandosi e saltando da un palazzo all'altro. Una volta che avete posizionato tutti i cecchini, è tempo di chiamare i DIC.

I DIC vengono depositati sul tetto dell'edificio con un elicottero. Costoro entrano nell'ambasciata calandosi lungo i suoi muri esterni e penetrando attraverso una delle numerose finestre. Questo richiede precisione - un piccolo errore ed i vostri uomini precipitano verso la morte.

Calarsi in una stanza piena di terroristi non è un passatempo terribilmente divertente; in effetti, questo è il momento in cui entrano in azione i tiratori scelti. I terroristi pattugliano sistematicamente l'interno dell'ambasciata in cerca di intrusi. Utilizzando il mirino telescopico montato sui vostri fucili, potete eliminare i nemici tanto stupidi da passare davanti ad una finestra. Purtroppo, visto che è impossibile distinguere se le sagome appartengono ai terroristi, agli ostaggi o addirittura ai membri stessi del DIC, i tiratori dovrebbero essere utilizzati con attenzione.

Lo schermo finale è il migliore, e presenta un cambiamento nello stile di presentazione. Gli altri quadri di Hostages sono presentati infatti in terza persona, mentre qui l'azione viene vista attraverso gli occhi di un membro del DIC. Perquisite i corridoi e le stanze dell'ambasciata in cerca di terroristi ed ostaggi. Una volta trovato un nemico, bisogna veramente sparare come nel vecchio West. In tutti i casi, bisogna essere estremamente cauti perché i terroristi hanno l'abitudine di trascinare con loro degli ostaggi come scudo, e la morte dei civili non piace ai media od al ministero della difesa.

Hostages assomiglia ad una simulazione terribilmente realistica del vecchio raid della SAS inglese nell'ambasciata iraniana. Lo scenario e la presentazione hanno più di una vaga somiglianza con gli avvenimenti di quel maggio 1980. Come sempre, la vita reale è la migliore ispiratrice di situazioni di gioco.



Amiga

Caspita! Giocare questo videogame è stato quasi come partecipare ad un film d'azione! La sequenza dell'appostamento dei tiratori scelti, soprattutto, brilla di vitalità e di realismo. All'inizio bisogna prenderci un po' la mano, ma nel giro di qualche partita siete subito pronti a ficcarvi nell'ambasciata e giocare al tiro a segno coi terroristi. Nella sequenza all'interno dell'edificio, però, la qualità del gioco è leggermente inferiore, a causa di una non eccessiva giocabilità. Questo è tuttavia un aspetto secondario, visto che la realizzazione grafica e sonora fa di Hostages uno dei migliori prodotti dei nostri amici francesi. Un solo pericolo si profila all'orizzonte per questo 'telefilm' digitale: quello che minaccia anche i telefilm veri, e cioè la ripetitività — una volta portata a termine la missione, non resta altro da fare che riviverla... ve la sentite?

GLOBALE 79%

ST

L'azione di Hostages fa veramente funzionare le ghiandole dell'adrenalina. La grafica ed il sonoro sono utilizzati al meglio per creare un'atmosfera agghiacciante e coinvolgente al massimo. L'unico difetto sta nelle sequenze grafiche tra un quadro e l'altro, che sono molto belle da vedere ma sono anche piuttosto noiose dopo qualche volta che l'avete viste. Quello che offre Hostages è un'abbondanza di gioco. Sfortunatamente, una volta che la missione è stata completata non rimane molta voglia di provarla a livelli più alti.

Globale 77%

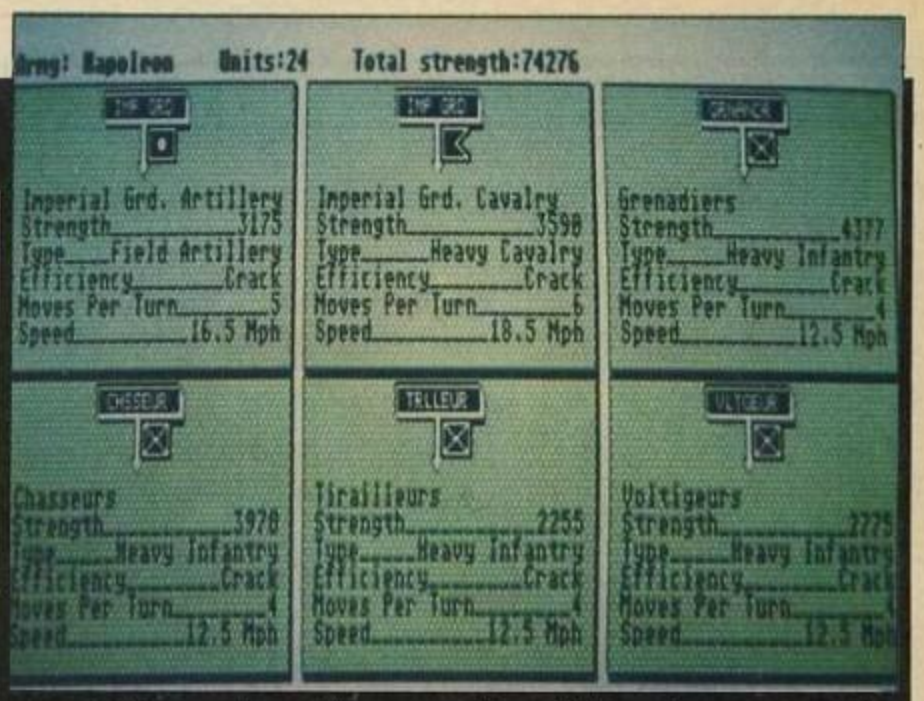
"Lo scenario e la presentazione hanno più di una vaga somiglianza con gli avvenimenti di quel maggio 1980."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

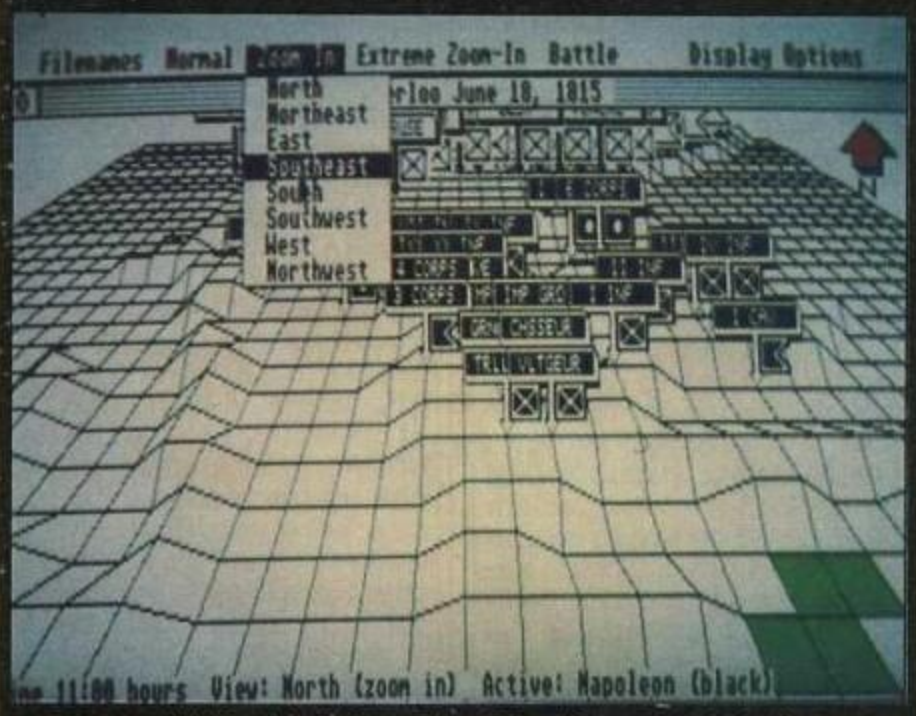
http://www.oldgamesitalia.net/

Universal Military Simulator

Rainbird - per Amiga, Atari ST, PC



Per questo simulatore un uomo è stato impegnato per più di sette anni (no, non a giocarlo, a programmarlo) e la sua intenzione era quella di creare qualcosa di mastodontico che permettesse di interpretare qualsiasi evento bellico dal punto di vista del computer, cioè tramite la logica. Ebbene grazie a una connessione di algoritmi di un'intricatezza che dev'essere allucinante (altrimenti perché ci sarebbe rimasto per sette anni?) ha dato vita a uno dei programmi più completi che mi sia mai capitato di vedere negli ultimi novant'anni, e non ha importanza se sono 'leggermente' più giovane.



Con UMS si può fare di tutto: allestire un esercito moderno e scatenarlo contro un manipolo di cavernicoli (il confronto non avrebbe storia, credo), disporre, manovrare, impartire, ordinare, schierare, ritirare un esercito, che è controllabile, che si tratti di un battaglione nazista o di una testudo romana, in ogni sua singola unità. Ci sono battaglie con schieramenti previamente allestiti: già programmate ad esempio sono quelle di Waterloo (Napoleone contro il Duca di Wellington), di Arbela (331 A.C., Dario di Persia contro Alessandro il Grande) di Hastings ed altre.

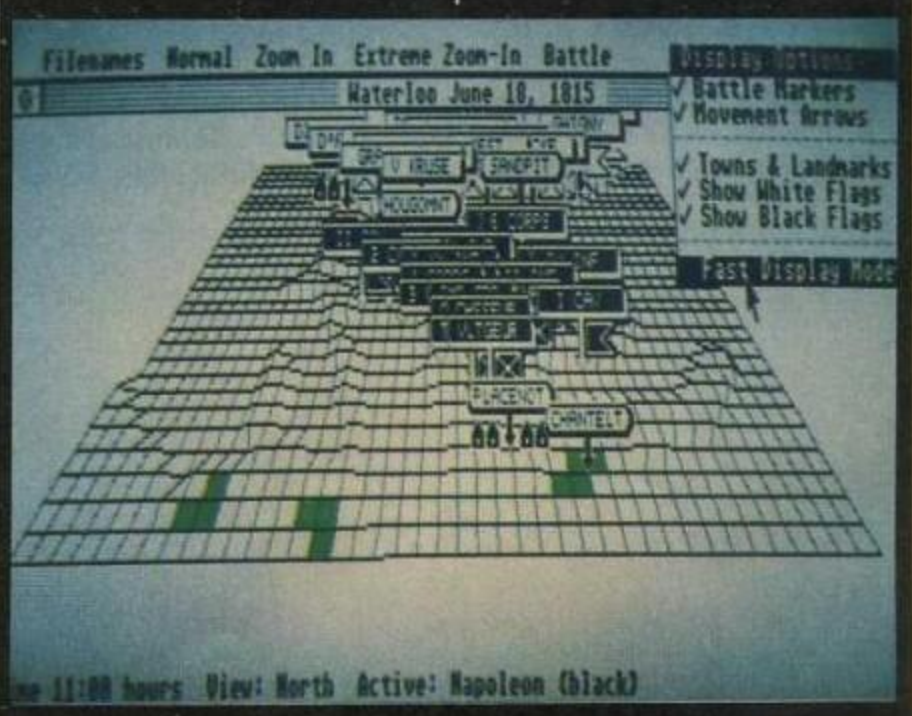
Gli schieramenti si dispongono su una griglia in tre dimensioni che rappresenterebbe il campo di battaglia, la quale può essere ridefinita nella sua orografia aggiungendovi sinuosità, avvallamenti oppure nel paesaggio con la creazione di villaggi e città. Il tutto influirà sull'azione di ogni singola truppa dipendentemente dalle sue attitudini (la cavalleria non si troverà molto a suo agio tra i monti) e dall'attuale valore. Non solo, ma il campo di battaglia può essere visionato in ogni suo più recondito angolo in virtù di un sistema di inquadrature ravvicinate e zoom da ogni angolazione possibile. Sostanzialmente il gioco (mi azzardo a chiamarlo così) si divide in due fasi: nella prima si impartiscono le direttive alle truppe per otto turni consecutivi, nella seconda gli ordini vengono eseguiti e si entra nel vivo della battaglia con scontri e spostamenti di plotoni. UMS è schematico al massimo sia nella definizione del paesaggio sia in quella degli schieramenti perché tutto ciò che è presente in campo è indicato dalla propria icona o al massimo sfrutta una variazione nella planimetria, come le depressioni e i monti. Tutti gli articoli presenti hanno una propria scheda consultabile con riferimento al proprio rango, consistenza, velocità di avanzamento e l'analisi completa della battaglia viene riportata sul video tramite successioni di finestre informative.Ci sono due manuali di consultazione, uno che spiega tutto delle battaglie pre-programmate l'altro è la guida ultra-dettagliata al simulatore. Sono inoltre già disponibili due dischi di scenario per la versione MS DOS e per quella Atari ST, dei quali descriviamo brevemente le caratteristiche.

VIETNAM-SCENARIO DISC TWO

Ecco una battaglia con forze e paesaggio pre-programmate che può essere usato coll'UMS: il teatro di questo scontro è il Vietnam, e truppe scelte dell'esercito statunitense cercano di conquistare tre colline cioè la 823, la 825 e quella di Ngoh Kam Leat. Il paesaggio è stato ridefinito per creare una sorta di giungla, e le asperità delle colline e le forze schierate impiegano mortai, elicotteri, etc. Grandioso lo schieramento di forze a stelle e strisce per la collina 875. Manca solo la "cavalcata delle valchirie".

THE AMERICAN CIVIL WAR-SCENARIO DISC ONE.

Un vero esempio di quanto UMS possa essere assolutamente aderente al reale è questa simulazione della Guerra Civile Americana, combattuta in tre delle battaglie più accanite: Antietam,



▲ *In questa pagina tre immagini della versione per Atari ST*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Chattanooga e Shiloh. Lo spiegamento di forze è enorme e tremendamente completo con artiglieria, fanteria, baionette, nomi dei comandanti per ogni divisione e dei generali per ogni corpo d'armata. Da attraversare sono fiumi centri abitati, avvallamenti ed è una guerra che vi durerà in tempo reale e non sto scherzando. Fuoco!

Commento Amiga

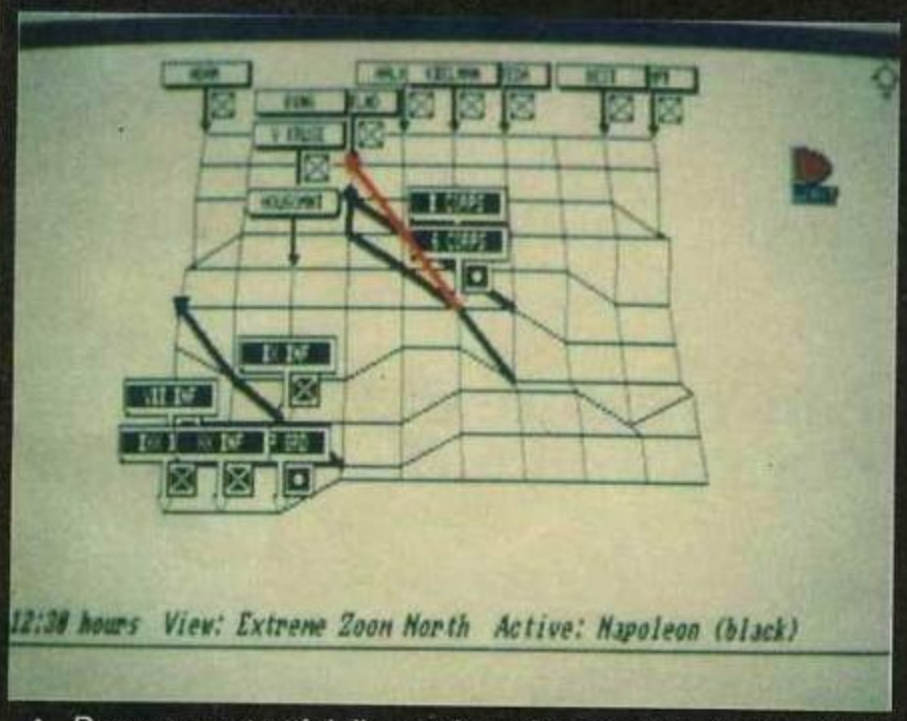
Questo è uno dei programmi più sconcertanti che mi sia capitato di vedere dai tempi del VIC 20 e del SINCLAIR ZX81. Ci si accorge che non è la solita simulazione di guerra non appena appare la schermata che ci chiede quale battaglia abbiamo intenzione di far rivivere sullo schermo del nostro amato/odiato AMIGA.

Possiamo infatti impersonare Alessandro Magno ad Arbela nel 331A.C., Napoleone nell'epico scontro di Waterloo del 18 Giugno 1814, combattere in Inghilterra, ad Hastings, nel 1066,oppure catapultarci nella guerra di secessione americana, combattuta tra il Sud schiavista e il Nord più liberale,per prendere parte al decisivo scontro di Gettysburg del 3 Luglio 1863.

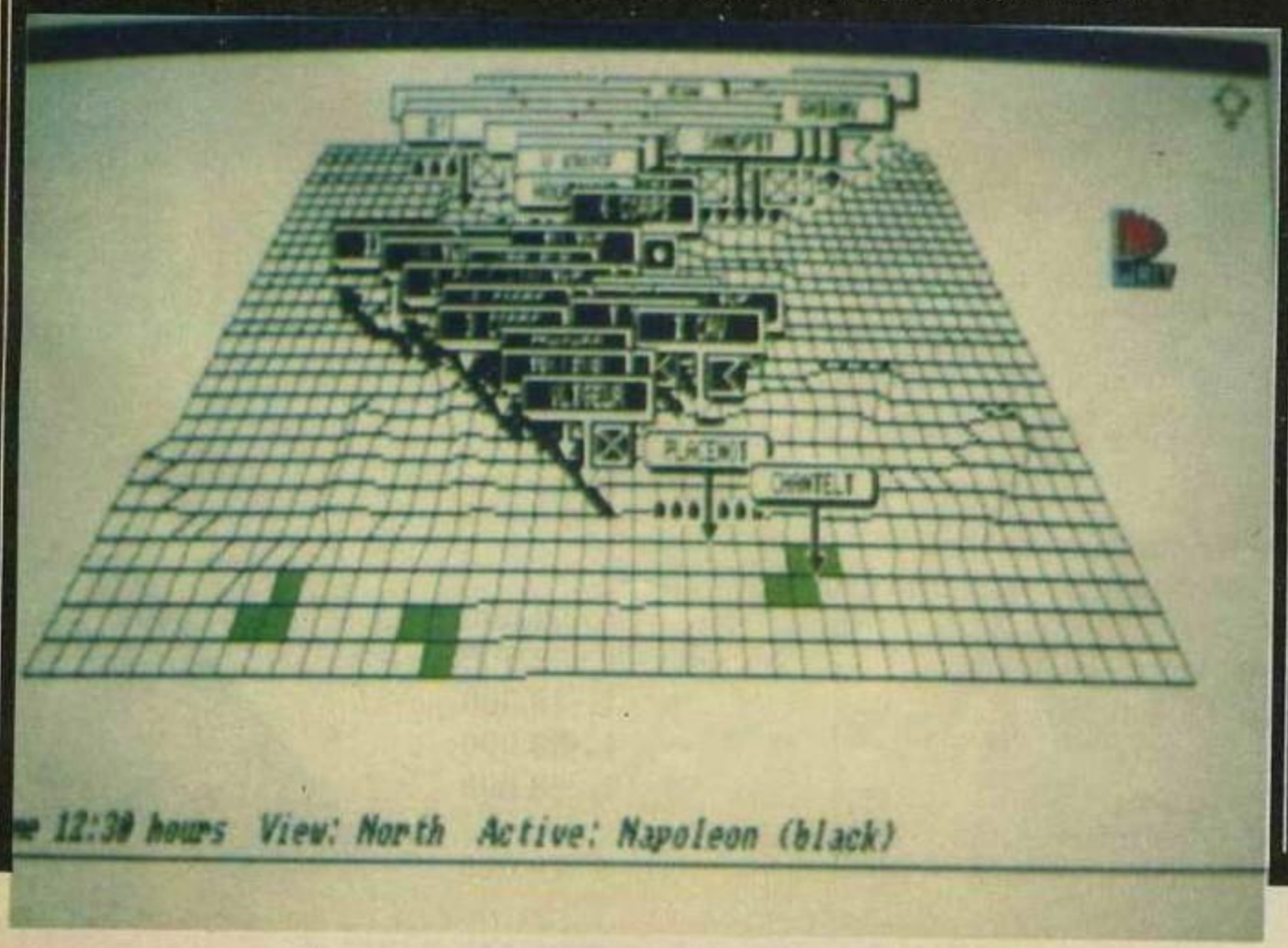
Tutto questo può ancora sembrare normale fino a quando non ci si accorge di essersi calati nei panni di coloro che hanno fatto la storia, di personaggi che hanno cambiato il corso degli avvenimenti,fino a quando non ci rendiamo conto che abbiamo NOI la possibilità di decidere la STORIA. Universal Military Simulator è infatti tutto questo! Non è certamente un gioco che potrà appassionare gli amanti delle frenetiche azioni arcade alla MENACE o alla BIONIC COMMANDO, ma un'anaconda che attanaglierà gli amanti delle simulazioni militari e guadagnerà alla sua causa anche chi fino ad oggi era sempre stato dubbioso verso questo genere di divertimento elettronico. Non poteva mancare naturalmente la possibilità di giocare in due o contro il computer, e posso garantirvi che,nel secondo caso, è davvero molto, molto dura, poiché, come al solito, la macchina riesce a pensare 10000 volte più velocemente di noi poveri mortali convinti di poter rovesciare le sorti della battaglia di Waterloo, dimostrando che Napoleone era un povero incompetente.

A questo punto molti di voi si chiederanno:"Ma perché Universal Military Simulator? Non era sufficiente chiamarlo Simulatore Militare, perché UNIVERSALE?". La risposta è molto semplice: con U.M.S. avete la possibilità di creare la vostra battaglia personale, la vostra guerra privata contro chi volete voi, la suocera petulante, il vicino rumoroso o il parente/ospite che dopo tre giorni puzza.Voi potete fare tutto questo e come se non bastasse avete anche la possibilità di stampare in qualsiasi momento un cartina aggiornata della situazione della vostra battaglia. Un'ultima osservazione per ciò che riguarda la grafica: lo schermo è in bianco e nero non per pigrizia o mancanza di capacità nel gestire le capacità grafiche della macchina, ma perché gli autori di questo software hanno preferito, a mio parere con ragione, privilegiare la velocità di calcolo nel ridisegnare le variazioni del piano di gioco piuttosto che abbellirlo con tanti orpelli che ci avrebbero dato soltanto fastidio e avrebbero fatto diventare il paesaggio un minestrone di simboli mischiati tra loro.Una chicca imperdibile per gli amanti del genere e l'occasione per i neofiti di avvicinarsi a un genere normalmente definito ostico dai non addetti ai lavori.Questo perché dobbiamo anche sottolineare che Universal Military Simulator è anche piuttosto semplice da giocare,al contrario di altri giochi di simulazione che richiedono ore ed ore di studio precedente per riuscire a cavare qualche ragno dal buco. Estremamente interessante comunque anche la possibilità, creandosi una propria battaglia, di partire da situazioni facilmente risolvibili per finire con l'avere un'esperienza tattico-militare degna de Wellington e Napoleone messi insieme.

Globale Amiga: 93%



▲ *Due screen tratti dalla versione Commodore Amiga di* Universal Military Simulator ▼



Atari ST

Non avevo mai visto niente di più dettagliato, realistico, ragionato e impegnativo, o se vogliamo, di così poliedrico, malleabile e libero. Il Wargame definitivo esiste, non lasciatevelo sfuggire!

GLOBALE 97%

"Una chicca imperdibile per gli amanti del genere e l'occasione per i neofiti di avvicinarsi a un genere normalmente definito ostico dai non addetti ai lavori."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATARI ITALIA

SOFT

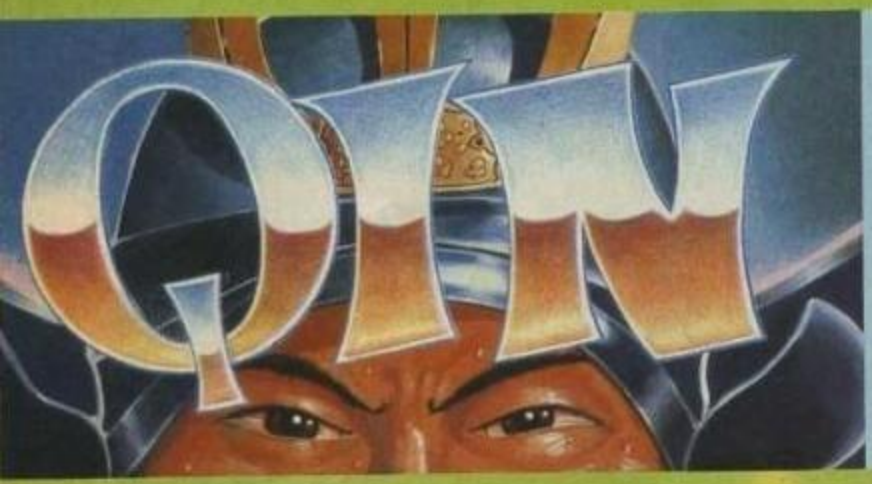
L. 749.000 + IVA

NUOVO 520 STfm

Oltre al Drive da 720 K....

...Tutto di serie

- Microprocessore Motorola 68000
- Mouse incluso
- Memoria Ram 512 K
- Memoria Rom 192 K
- Interfaccia per collegamento TV
- Interfaccia seriale
- Interfaccia parallela
- Interfaccia Midi In
- Interfaccia Midi Out
- Interfaccia Floppy Disk Esterno
- Interfaccia Hard Disk Esterno
- Interfaccia Joystick
- Interfaccia Monitor Monocromatico
- Interfaccia Monitor Colore



... E tante novità Software:

Qin: Un Kolossal storico in lingua italiana!

La più Grande Avventura pubblicata su Atari ST!

L. 53.000

STOS The Game Creator

Diventa creatore di Videogames! Ora potrai farlo con facilità!

L. 99.000

Tanti titoli per 520 STfm

SI9014 Prohibition	L. 45.000	SI9031 Winter Olympiad '88	L. 34.900
SI9015 Altair	L. 45.000	SI9032 Second Out	L. 34.900
SI9016 Crafton	L. 45.000	SI9033 Tetris	L. 34.900
SI9017 Madacam Bumper	L. 45.000	SI9034 Eye	L. 45.000
SI9018 Eden Blues	L. 45.000	SI9035 Spidertronic	L. 34.900
SI9021 Star Raiders	L. 12.900	SI9036 Warlock's Quest	L. 34.900
SI9023 Battlezone	L. 12.900	SI9037 Bobo	L. 49.000
SI9024 Joust	L. 12.900	SI9038 Shuffleboard	L. 34.900
SI9025 Atari Pack 1 (*)	L. 116.500	SI9039 War Games Coll.	L. 69.000
SI9026 L'Arca di Capitan Blood	L. 53.000	SI9040 S.T.A.C. (Adventure Creator)	L. 79.000
SI9027 Chamonix Challenge	L. 49.000	SI9041 Qin	L. 53.000
SI9028 Trauma	L. 45.000	SI9042 Color Emulator	L. 69.000
SI9029 Water Sky Championship	L. 49.000	SI9043 BW Emulator	L. 69.000
SI9030 Formula One Grand Prix	L. 34.900	SI9044 Mission Neptune	L. 53.000

(*) Atari Pack 1 comprende 6 titoli: i Passeggeri del Vento, T.N.T., Bubble Ghost, Turbo GT, Dama 3D, Quick Mind, Utility.

Fra le tante altre novità Natalizie ti ricordiamo anche:

TRIP - A - TRON -	Stupendo programma per Grafica Creativa e Pubblicitaria	**L. 99.000**
CAPITAN BLOOD -	Ora con la Mappa Galattica!	**L. 53.000**
IZNOGOOD -	Con un libro a fumetti!	**L. 49.000**
HOT SHOOT -		**L. 53.000**
FOOTBALL MANAGER 2 -		**L. 53.000**

Continua il Concorso dello STAC, (Costruttore Grafico di Avventure).
Il programma è disponibile con Manuale in italiano - **L. 79.000**

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Rollini, 21 - Cusano Milanino (MI) - tel. 02/6134141/2/3/4/5

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELENCO RIVENDITORI ATARI VIDEOGAMES

PIEMONTE

AMERICAN'S GAMES - Via Sacchi, 26/C - Torino – COMPUTER GAMER - Via Carlo Alberto, 39/E - Torino – ALEX COMPUTER C.so Francia, 333/4 - Torino – ASCHIARI GIANFRANCO - C.so E. Filiberto, 5 - Fossano – BIT INFORMATICA - Via V. Emanuele, 154 - Ciriè – BONA - Via Principi di Piemonte, 4 - Drà – CENTRO GIOCO EDUCATIVO - Via Cernaia, 35 - Torino – CENTRO GIOCO DISTRIBUZIONE - C.so Peschiera, 160 - Torino – ELETTRONICA - Str. Torino, 15 - Vercelli – G.A.P.E. - C.so Vinzaglio, 18 - Torino – DE BUG C.so V. Emanuele, 22 - Torino – M.P.M. - Via Langrage, 45 - Torino – MT INFORMATICA - C.so Giulio Cesare, 56 Bis - Torino – PAUL & CHICO VIDEOSOUND - Via V. Emanuele, 52 - Cieri – PUNTO BIT - C.so Lanche, 26/C - Alba – MAGLIOLA - Via Nicola Porpora, 1 - Torino – ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42 - Cuneo – TAULINO COMPUTER - P.zza Carducci, 13 - Alessandria – TAULINO GIUSEPPE - Via G. Ferraris, 37 - Livorno Ferraris VC – ZANBURLIN - Via Torino, 189 - S. Antonio di Susa - Torino – COMPUTERL LAND - C.so F.lli Bandiera, 5/B - Alba – SOC. SUONO - Via Po, 40 - Torino – CASA MUSICALE di Scavino - Via Ormea, 66 - Torino – SALOTTO MUSICALE di TORINO – MEROLA MARCO - Via S. Rocco, 20 - Roreto di Cherasco - CN – PALY GAME - Via Carlo Alberto, 55E - Torino – ROGIRO' - Via Oberdan, 1 - Pinerolo – VERDE PROFESSIONAL - Via Cottin 1 - Leini – SALOTTO MUSICALE di TORINO - Via Guala, 129 – GALLENCA - P.zza Statuto e in Via S. Donato, 44 - Torino.

LOMBARDIA

A.Z. HOME COMPUTERS - Via Buonarroti, 74 - Monza – BIT 84 - Via Italia - Monza – COMPUTER LINE s.r.l. - Via Maroncelli, 12 - Milano – Ditta SENNA G.E.C. snc - Via Calchi, 5 - Pavia – DOMUS SOFT & HARDWARE - Via Sacchini, 20 - Milano – HEX ELECTRONICS sas - V.le Jenner, 16 - Milano – INFORMATICA 2000 s.r.l. - Viale Stazione, 16 - Brescia – ITALTRONIC (Centro Ass.) - Via Negroli, 10/A - Milano – LECCOLIBRI di FUMAGALLI - Via Cairoli, 48 - Lecco – MANTOVANI TRONICS - Via Caio Plinio, 11 - Como – SELECT di RANZANI - P.le Gambara, 9 - Milano – SIGMA sas - Via Canelli, 25 - Milano – TINTORI - Via Broseta, 1 Bergamo – COMPUTER STUDIO - Mantova – FOTO ANNA - Poggiorusc. – MBM - Corso Roma, 112 - Lodi – PRISMA - Via Buoso da Dovara - Cremona – SOFTSHOP IDIGER - Via Garzoneri, 6 - Treviglio – PER GIOCO snc - Via San Pietro, 1 - 20121 Milano.

LIGURIA

2002 ELETTROMARKET snc - Via Monti, 15R - Savona – ABM COMPUTER s.r.l. - P.zza De Ferraris, 24R - Genova – ALFA SOFT sas - Via Storace, 4R - Sampierdarena – COMPUTER HOUSE sas - Via Biancheri, 64 - Genova – COMPUTER LIFE snc - Via Trento Trieste, 1 - Ventimiglia – COOP. LIB. UNIVERSITARIA - Sai. Inf. Noce, 10R - Genova – ELETTRONICA CARICAMENTO - P.ta da Varagine, 7/8 - Savona – ELTRON di Canese Fabrizio - V.le S. Bartolomeo, 7 - Spezia – GAGGERO LUIGI MUSICALI - P.zza 5 Lampade, 63/65 - Genova – NOXOR COMPUTER s.r.l. - Piazza Alomonda, 14R - Genova – PAGLIALUNGA sdf - Via Mazzini, 19 - Rapallo – SCK COMPUTER sncn - Via Piave, 78R - Savona – TOMMASELLI WANDA - Via Gramsci, 5R - Genova – UN.EL.CO snc CRESPI - Via Roma, 146 - Sanremo.

VENETO

BIT COMPUTER s.r.l. - Via Verdi, 8 - Mestre - CAPUTO R. di CAPUTO & C. - S. Marco, 5193 - Venezia – CASA DELLA RADIO - Via Cairoli, 10 - Verona – COMPUTER SHOP - Via Redi - Trieste – COMPUTERLINE - Via Battisti, 38 - Padova – FERCASA snc - Via Canova, 40 - S. Donà – FERRARIN snc - Via De Massari, 10 - Legnago – HAREM - Cavour - Verona – HS COMPUTER - Via Cantarane, 63C - Verona – MOFFERT snc - Viale Europa, 41 - Udine – SIDE STREET - Via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluno – ZUCCATO s.r.l. - C.so Palladio, 78 - Vicenza.

TRENTINO

AL RISPARMIO di MOIOLA - Corso Venezia, 138 - Rovereto – CASAGRANDE PAOLO - Via Battisti, 13 - Baselga Pinè – ELECTRO AUER - Via Pfarre, 21 - Campo Tures – ELECTRO RADIO HENDRICH - Via Corse, 106 - Merano – ELEKTROTAPPEINER sas - Via Principale, 90 - Silandro – ELETTRON MATTEUCCI S.p.A. - Via Palermo, 33 - Bolzano – ELETTROSHOC di GILMOZZI - Via Socce, 2 - Tesero – ERICH KONTSCHIEDER - Via Portici, 313 - Merano – FERRARI HI-FI - V.le Drusco, 2 - Bolzano – LA DISCOTECA CENTRO HI-FI - Via Tartarotti, 48 - Rovereto – MATTEUCCI PRESTIGE - Via Museo, 54 - Bolzano – RADIO HAUS WEGER - Via Pacher, 12 - Brunico (BZ) – RADIO HAIR ELECTRO snc - Via Centrale, 70 - Brunico (BZ) – RADIO MARKET di D'AMATO - Via Rosmini, 8 - Bolzano – ZADRA MARIO - Via Benacense, 80 - Rovereto.

EMILIA

CASA DELL'ORCHESTRALE - Via Azzorra, 56 - Bologna – COMPUTER FACILE - Via Don Minzoni, 4/B - Bologna – BUSINESS POINT - Via C. Mayer, 85 - Ferrara – EASY COMPUTER - Via Lagomaggio, 50 - Rimini – OCA INFORMATICA - Via P. Verrazzano, 6 - Bologna – ORSA MAGGIORE - Piazza Matteotti, 20 - Modena - TRIA ELETTRONICA - Via Zacconi, 28/A - Parma – BYT CENTER - Via Turati, 184 - Ferrara – ELEKTRON - F.lli CORTES, 17 - Lugo (RA) – HOME & PERSONAL - Piazza Melozzo, 1 - Forlì – S.C. COMPUTER - Castel S.P. – SPAZIO MUSICA - Via Pedemontana, 2 - Traverseto – TECNOCONSULTING - Via Catalani, 3 - Parma – BORSARI SARTI - Via Farini, 7 - Bologna – GOZZI GIANNI - P.le Martiri, 5 - Bologna – EUROELETTRICA - Via Matteotti, 3/A - Bologna – FANGAREGGI - Via Castellaro, II - Modena – MORINI FRANCO - Via S. Carlo, 1 - Reggio Emilia – GIO.VE s.r.l. - Via Polesine, 353 - Cesena (FO) – DE SIMONI - P.le V. Emanuele II, 25 - Parma – CHIARI s.r.l. - Via Saffi, 48 - Rimini (FO) – MARCO POLO - V.le Roma, 171 - Forlì – CABRINI IVO - Via Gramsci, 58 - Sorbolo (PR) – ELECTRONICS - Via 5 Febbraio - Rep. San Marino.

TOSCANA

CHS snc - Via Cattaneo, 90/92 - Pisa – ELECTRONIC SHOP - Via della Madonna, 49 - Pistoia – FUTURA 2 s.r.l. - Via Cambini, 19 - Livorno - GAVAZZI GIUSEPPE snc - Viale Adua, 42 - Pistoia – TELEINFORMATICA TOSCANA - Via Bronzino, 36 - Firenze - TUTTO COMPUTER s.r.l. - Via Gramsci, 2/A - Grosseto – ELETTRONICA di BIFOLCHI GIORDANO - Via di Gracciano nel Corso, 111 - Montelpuciano (SI) – IL COMPUTER - V.le Palombo, 216 Lido di Camaiore (LU) – NEW E.V.M. COMPUTER srl - Via degli Innocenti, 2 - Figline Valdarno (FI) – PUCCINI SILVANO - Via Cammeo, 64 - Pisa – ZANNI & C. SAS - C.so Roma, 45 - Montecatini T. (PT) – IT-LAB s.r.l. - Via Marche 8/A-B Pisa – I.C.S. s.r.l. - Via Garibaldi, 46 - S. Giovanni Valdarno (AR).

LAZIO

2M ELETTRONICA s.r.l. - Via Britannia, 17 - Roma – A.P.C. s.r.l. - Via Catalani, 23 - Roma – ABBEY ROAD snc - Via Siria, 5/7 - Roma – ALFA LEASING s.r.l. - Via Illiria, 18 - Roma – ALL COMPUTER s.r.l. - Via Catalani, 31 - Roma – BANDIERA s.r.l. - Via Cavour, 125 - Roma - BUMBICA ANTONIO - Via Tagliamento, 57 - Roma – CHERUBINI snc - Via Tiburtina, 360 - Roma – CIAMPI s.r.l. - Via Vespasiano, 34 - Roma – COMPUSHOP s.r.l. - Via Nomentana, 265 - Roma – COMPUTEL s.r.l. - Via E. Rolli, 33 - Roma – COMPUTER FRIEND s.r.l. - Via Ant. Romano, 3 - Roma – COMPUTER PRODOTTI sas - Via Verdi, 35 - Latina – COMPUTRON SHOP - Largo Forano, 5 - Roma – D'AMORE CRISTINA - Via Principe Amedeo, 52 - Roma – DATASOFT - Via Oberdan, 31 - Latina – DISITACO s.r.l. - Via Poggio Moiano, 34 - Roma – GRIS COMPUTER 86 - Via Margherita, 102 - Aprilia – LIFE COMPUTER s.n.c. - Via Belardi, 79 - Roma – MASTER BIT snc - Via Dei Romagnoli, 35 - Ostia – MIDI WARE s.r.l. - Viale Parioli, 101 - Roma – O.S.E. S.p.A. - Via Tuscolana, 465 - Roma – OTTICA BRUNO - Via Regina Elena, 6 - Civitavecchia – RADIO NOVELLI - Via Caduti Resistenza - Spinaceto – RADIO NOVELLI - Via Collalto Sabiono, 74 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Gianicolense, 240 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Prenestino, 34 - Roma – RADIO NOVELLI - Viale Libia, 69 - Roma – SICOM ITALIA S.p.A. - P.za Reg. Margherita, 23/24 - Roma – SONORA s.n.c. - Via Saffi - Latina – SYNCROM s.r.l. - Via Fabio Massimo, 32 - Roma – CHOPIN sas - Via Chopin, 27 - 00144 Roma - Via Baldovinetti, 40 - 00143 Roma.

UMBRIA

COMPUTER HOME - Via Trento Trieste, 67 - Spoleto – LIBRERIA LA FONTANA - Corso Vannucci, 22 - Perugia – MICROGIT - Via Filosofi, 24 - Perugia – SERLUBINI - Via S. Rocco, 22 - Bastia – C.S.E. - Via Garibaldi, 3 - Terni – RAGNI RITA - Piazza XXV Aprile, 31 - Umbertide – RASTELLI - Via Baglioni, 17 - Perugia – SUPER ELETTRONICA - Via Del Leone, 3 - Terni.

MARCHE - ABRUZZO

01 COMPUTER - Via Celli - S. Benedetto – COMPUTER HOME - Via Garibaldi, 102 - Fano – PASSI HI-FI - Via Trento Nunzi, 62 - Fermo - SEDAP sas - Viale Don Minzoni, 1 - Jesi – SPAZIO MUSICALE - Via Verdi, 24 - L'Aquila – STEFANO NICOLA - Via S. Caterina da Siena - Vasto.

CAMPANIA

CARTOLIBERIA LEUZI - Catanzaro – CENTRO COMPUTER E GRAFICA - Napoli – COMPUTER CLIB - Via Degli Orti, 2 - Salerno – FOTO OTTICA FIERO - Viale Mellusi, 111 - Benevento – HPE INFORMATICA - Napoli – ORION INFORMATICA - TECNOBYTE - Marigliano.

PUGLIA

ABRUZZESE & C. - Via Tupini, 63 - Foggia - DI MATTEOELETTRONICA - Via Pisacane 11 - Barletta – ELECTTRO JOLLY CENTRO - Via De Cesare, 13 - Taranto – EVERY WARE - Viale Commenda, 21 - Brindisi - – R.V.F. s.r.l. - Corso Cavour, 96 - Bari – TEA - Via Regina Elena, 101 - Taranto – VIDEO SYSTEM - Piazza S. Angelo, 13 - Manduria.

SICILIA

AP ELECTRONICA sas - Via Noto, 36 - Palermo – BIT ELETTRONICA - Via Siracusa, 30/A - Palermo – CASCINO ANGELO & C. - Viale Grisone, 24 - Termini Imerese – FOTOSTUDIO BONAFFINI - Via Bartoli, 10 - Mazzarino – LA CARTOTECNICA snc - Corso Sicilia, 28 - S. Cataldo – MANNELLA & BUZZONE - Via Mazzini, 38 - Piazza Armerina.

SARDEGNA

A.T.R.E. - Via Marconi, 126 - Quartu S. Elena – AUDIO LINEA - Viale Mameli, 60 - Sassari – BAJARDO CARTOLERIA - Viale Italia, 16 - Sassari – C.S.I. - Via delle Poste, 12 - Carbonia – CARAI PAOLO - Via Bachelet, 9 - Arzachena – DATA ELABOR - Via R. Grazia, 9 - Cagliari – ERITTU LUIGI - Via Verdi, 1 - Dorgali – FANELLI PAOLO - Via Tarragona, 22 - Alghero – G. ELETTRONIC MARKET PIR. - Via Palestro, 1 - Tempio – IDDA ELETTRONICA - Via Leoncavallo, 9 - Porto Torres – IL COMPUTER - Via Sardegna, 73 - Oristano – INFTEL - Via Pergolesi, 28 - Cagliari – LOGOZZO TULLIO - Via Regina Elena, 29 - Macomer – PORRÀ snc - Via Tempio, 10 - Tortoli (NU) – RIVA ANTELMI - Via Maniaghi, 16 - La Maddalena – SAREL di MANCA - Via Manzoni, 12 - Nuoro – SERRA RENO - Corso Umberto, 440 - Oristano – SKEMA di HANOZET - Via Acquedotto, 31 - Olbia – TELESARDA - Via Roma, 62H - Olbia.

ATARI®

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Tel. (02) 6134141

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIDE ARMS

GO! - Amiga

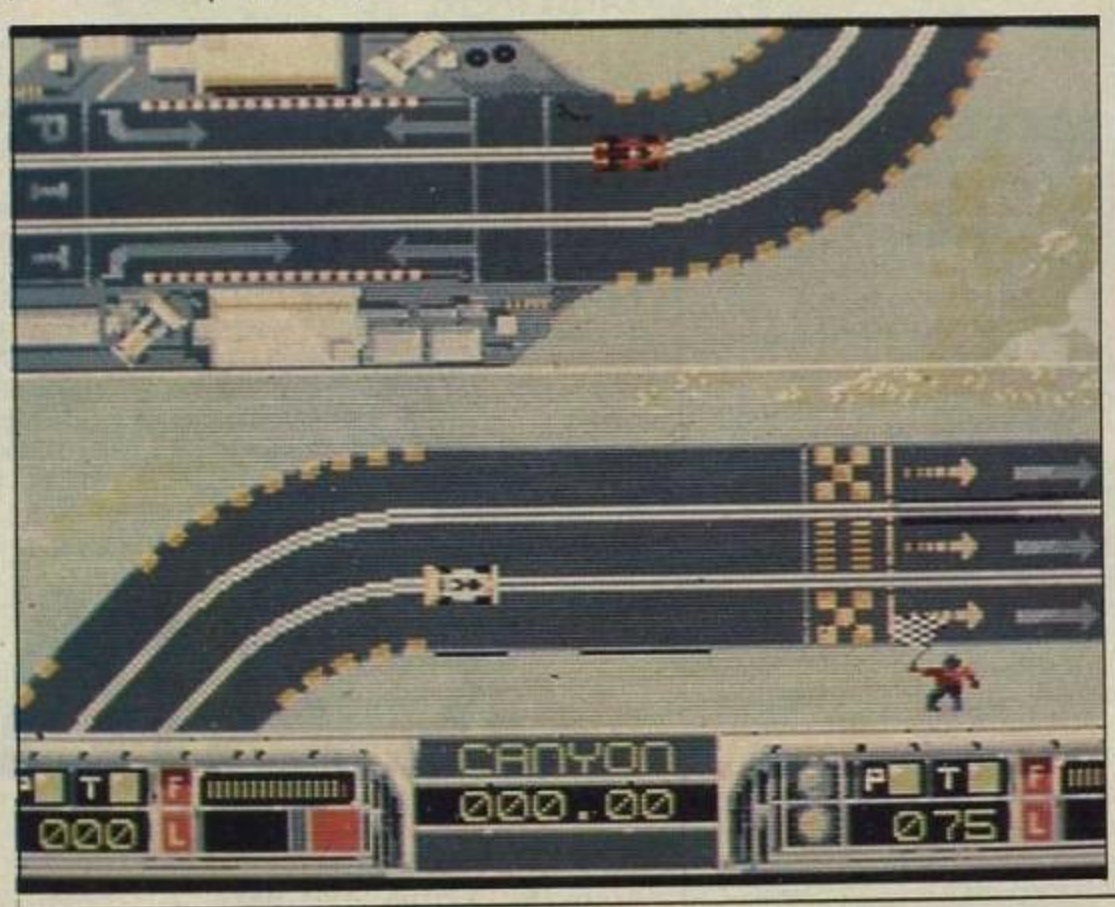
Aargh! Bozon sta arrivando! E' grande, grosso e cattivo — ed ha intenzione di conquistare la Terra. Aiuto! Aaarrrgggh! Oh No! Fortunatamente, la Terra ha due super soldati pronti a tutto, anche ad armarsi di jet pac e penetrare sin nel centro delle strutture di Bozon per distruggerlo una volta per tutte.
Durante la vostra avanzata incontrate alieni particolari che una volta colpiti lasciano dietro di sé dei pod, i quali, una volta raccolti, forniscono delle superarmi con cui potete innescare degli attacchi ultraviolenti all'insegna della Distruzione Totale (uh, quant'è che non sentivo una trama del genere!).
Ah già - sparse sullo scenario si possono trovare anche delle icone nascoste che vi danno punti bonus. Figo, eh?
Nonostante la grafica praticamente identica alla versione da bar (forse leggermente 'sbiadita'), del gioco originale rimane poco: il controllo dei droidi è impreciso, e non è nemmeno possibile unire i due droidi come nella versione arcade.
Nella globalità il programma non è terribilmente malvagio, ma non è nemmeno niente di eccezionale, come il coin-op del resto: un vero peccato.

Globale 53%

TURBO TRAX

Microdeal; per Amiga

Qualcuno fra voi lettori ha mai fatto una bella litigata con i suoi perché una delle automobiline della vostra autopista preferita era schizzata a rotta di collo fuori dai binari frantumando un qualche oggetto di arredamento? Tu sì? Beh, allora questo programma è proprio quello che ti serve! Turbo Trax è un sistema di autopiste digitali che incorpora tutte le caratteristiche dei giocattoli "veri" - compresi ponti, chicane e persino i box - tranne quella di rappresentare un rischio per i soprammobili. Mica male, eh?
La prima cosa che compare sullo schermo è il menu di opzioni, che vi permette di scegliere una delle piste predefinite, caricare un circuito personalizzato da disco, scegliere condizioni di guida normali o "sul bagnato", il numero dei giocatori e la macchina che preferite.
Una volta che le opzioni sono state scelte, muovendovi sull'icona OK uscirete da questo menu per arrivare direttamente sulla pista. La corsa è vista in pianta su di uno schermo intero o diviso in due finestre a seconda del numero di giocatori scelto e dei vostri gusti.
Le macchine si trovano sulla griglia di partenza con i motori accesi, sino a che il semaforo non diventa verde e... partono!
Guidate muovendo il joystick nella direzione della pista (tranne che nelle curve), ed ottenete velocità extra premendo il pulsante. Se correte troppo veloce sui ponti o nelle chicane vi ribalterete danneggiando l'auto, e questo capiterà anche se accelerate troppo su terreno sconnesso. In questi casi, quello che vi serve è una sosta nella zona a strisce rosse e bianche dei box. Sfortunatamente, nel caso di un incidente che comporti un ribaltamento contemporaneo di entrambe le auto la partita sarà interrotta definitivamente.
A proposito, se vi annoiate delle piste predefinite potete sempre disegnarvi le vostre con l'editor incorporato. Mica male, vero?



Amiga

Beh, sapete, uando ero semplicemente un'enorme persona grassa e amorfa (da bambino, voglio dire) mi divertivo come un matto a realizzare complessi circuiti con il mio kit di piste Scalextric. La cosa brutta di Turbo Trax è che non potete costruire grosse piste né pizzare ponti: sembrerebbe che l'editor sia l'unica cosa realizzata male in questo programma. Comunque, è un vero spasso da giocare, soprattutto contro un avversario umano (per cui lasciate perdere i capo redattori). La grafica è costituita da sprite piccoli ma adatti alla situazione, e l'animazione rende bene l'idea del gioco vero e proprio. Il programma è in generale sopra la media in ogni sua caratteristica, tuttavia resta il fatto che far correre delle automobiline su di un'autopista non è particolarmente divertente dopo la terza o quarta volta che ci provate, a meno che lo spirito di competizione non vinca e vi trascini in un'interminabile serie di partite in doppio coi vostri amici.

Globale 76%

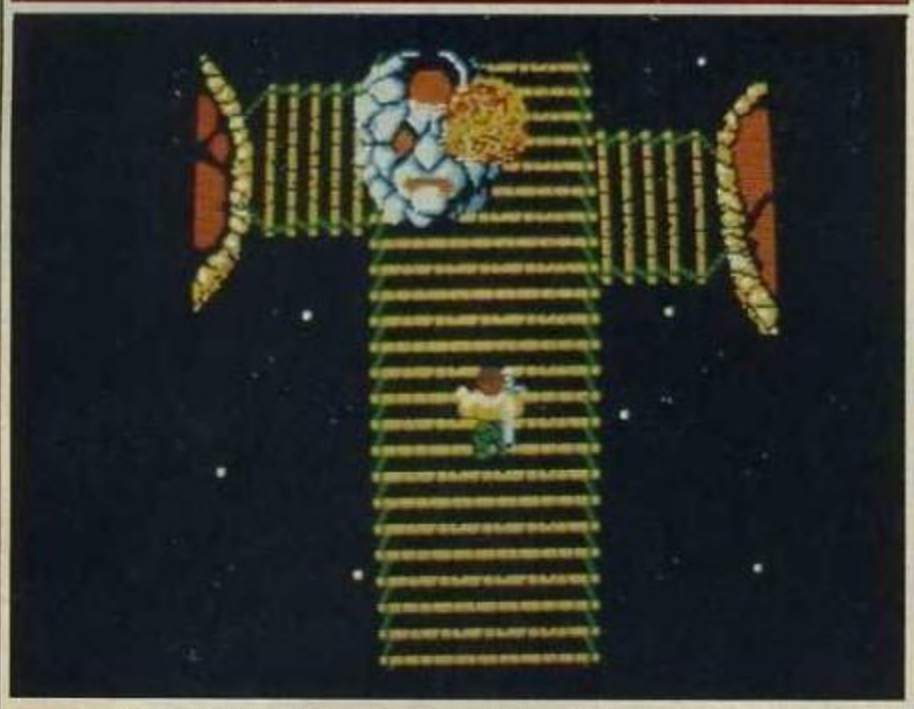
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

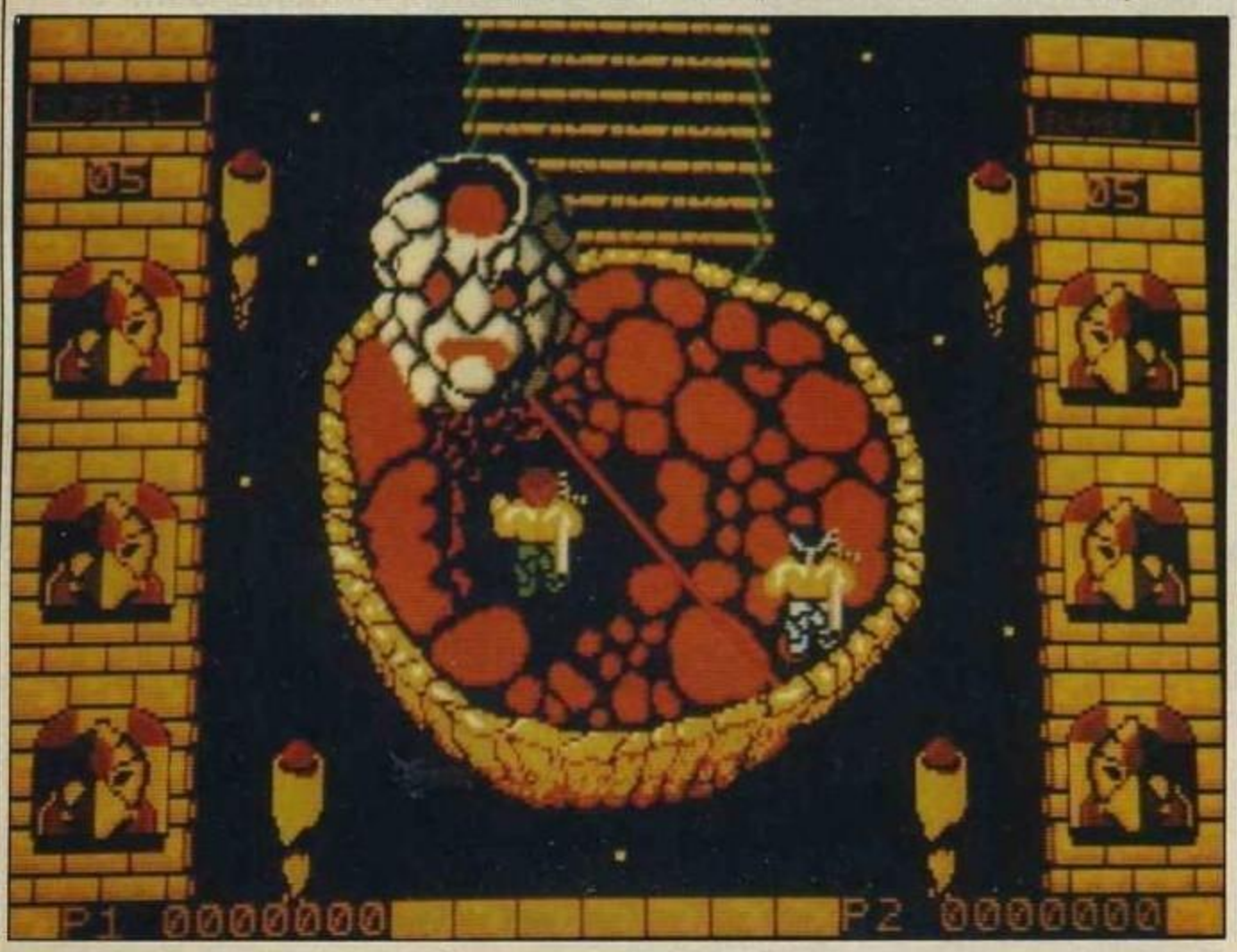
LA STRADA VERSO LA VITTORIA

VICTORY ROAD

Imagine/SNK - Atari ST



Strano gioco questo Victory Road, non tanto per la sua impostazione che è un remake di Ikari Warriors o di Guerrilla War, quanto per l'atmosfera creata che vuole, con una ostinata prevalenza di gialli e una voluta lentezza nell'incedere dei personaggi, creare un mondo leggendario che vede la diaspora di deità ultraterrene in fuga da un limbo a cui il nostro, o meglio i nostri protagonisti(dipende se si gioca da soli o in due contemporaneamente)invece anelano. Sembra che i programmatori si siano preoccupati molto di precipitare il giocatore in un mondo tinto di mistero evocante miti orientaleggianti; del fatto di esservi riusciti gliene voglio dare atto. Ora però passo all'aspetto della questione che più stimola il nostro istinto di videogiocatori, cioè la parte giocosa anche se ripeto l'appagamento estetico è sicuro. Dunque la storia è questa: ci sono due guerrieri armati di fucile e granate che devono farsi largo dal basso verso l'alto dello schermo tra nugoli di xenomorfe divinità negative in processione, che ostruiscono loro la strada. Si dà il caso che questa strada conduca direttamente al Paradiso (Stairway to Heaven?) ed è comprensibile il desiderio dei due di coprirne l'intera distanza per giungere nel luogo della beatitudine eterna.
Ma ci sono queste entità aliene, le quali si presentano sotto vari aspetti: piccoli bipedi monoculari in schieramento napoleonico (sembra di vedere tanti piccoli eserciti alla Space Invaders) che sono facili da sterminare vista l'alta densità per riquadro, saltellanti batraci deformi, guerrieri nerboruti dal pigmento verdastro e dulcis in fundo enormi granchi con tentacoli chelati, difficile sfuggire alle loro"tenaglie". I nostri due eroi dispongono sempre di un'arma sottobraccio che può essere cambiata con altre che si scoprono durante il percorso: si va dal bazooka che emana globi di fuoco capaci di sterminare plotoni interi di piccoli alieni, alla spada dal tocco letale, e cosi via. Non mancano mai le granate che possono essere lanciate mantenendo il pulsante di fuoco premuto più a lungo. Altri sono gli ordigni che amplificano le vostre abilità distruttive, come un generatore di terremoti che oltre a provocare, appunto, movimenti tellurici paralizza gli alieni, oppure strali che ne falcidiano a dozzine; tutti sono reperibili ma tutti sono nascosti sotto contenitori appositi o tra le mura di antiche rovine. Come in Guerrilla War il busto può essere bloccato in una certa direzione mentre i piedi rimangono rivolti verso nord cosa che secondo me è una delle più intelligenti trovate nel mondo dei videogame ma che allo stesso tempo suscita il mio divertimento: ce lo vedete voi Rambo costretto ad avanzare verso i suoi nemici paralizzato a metà nei suoi arti inferiori e che cerca disperatamente di rigirarsi e rivoltarsi all'indietro col busto mentre si accorge di un attacco alle spalle?Volendo tirare le somme direi che Victory Road è un gioco coinvolgente ed anche vario grazie alla molteplicità di armi ed avversari in cui ci si può imbattere, non è di sicuro veloce o frenetico ma questo fa parte del disegno dei programmatori che come si è già detto volevano tinteggiare il gioco di una particolare atmosfera mistica; per questo lodo la grafica per quelle sfumature che dipendono inevitabilmente dal giallo a definire un mondo onirico che culminerà nel sogno dell'Eden. Si discosta dal tutto soltanto la colonna sonora iniziale in stile western, comunque ben fatta.



GLOBALE: 82%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVENGE OF DOH

Imagine/TAITO - Amiga

Eccoci alla seconda puntata della saga di *Arkanoid* per Amiga. Pur avendo trascorso notti insonni a torturare il mouse, non possiamo resistere alla tentazione di giocare con questa nuova realizzazione propostaci dall'inglese **Imagine**.

Lo schema di gioco è sempre lo stesso, ma nuove serie di mattoncini da distruggere, di avversari da evitare e di bonus da acquisire ci attirano verso questo gioco. Anche la storia è nuova; infatti 4000 anni dopo le guerre epiche di Arkanoid, DOH, la forza negativa che avevamo già sconfitto, è tornata nascondendosi in un enorme vascello chiamato Zarg. Al comando del VAUS II — versione più potente dell'originale e antico VAUS — il nostro obiettivo è quello di penetrare nella mostruosa astronave aliena con il compito improbo di annientare, si spera definitivamente, il terribile e recidivo avversario.
Lo Zarg è costituito da un più elevato numero di stanze rispetto alla precedente versione nella quale gli schemi che bisognava superare per accedere al nemico DOH erano soltanto 32. Questa volta le barriere di malefici mattonci che dobbiamo superare sono esattamente il doppio, ben 64, ed estremamente più pesanti delle precedenti.
La grafica è più che degna di un Amiga anche se la pallina ha un noioso sfarfallio che talvolta potrebbe confondere il giocatore. La nostra astronave è stata completamente ridisegnata ed ha contorni più delineati e colori più vivi, i mattoncini sono più definiti e gli avversari sono in numero maggiore e più aggressivi.
Degne di nota, tra le innovazioni, sono delle palle rimbalzanti che appaiono avanzando negli schermi, le quali, saltellando sulla nostra astronave, ci complicano non poco la vita e, soprattutto, la prosecuzione della partita. Tra le altre novità, oltre ai mattoncini da colpire ripetutamente prima di distruggerli, ne abbiamo anche alcuni che ricompaiono dopo essere stati distrutti e altri che, dopo essere stati colpiti, prendono a muoversi e a ostacolare l'ascesa della pallina verso il muro.
Il gioco, come al solito, comincia lentamente, quasi in sordina, per giungere poi a ritmi che oserei definire frenetici, non appena l'azione inizia a diventare "calda".
Tra i nuovi bonus che otteniamo catturando le lettere che scendono dall'alto ricordiamo il moltiplicatore di palline, quello che raddoppia l'astronave, quello che ci permette di distruggere tutto ciò che colpiamo al nostro passaggio e quello, terribile, che ci accorcia impietosamente la racchetta e la vita!
Al contrario della versione per ATARI ST (recensita nel primo numero di TGM), in questa per AMIGA non si avverte l'esigenza di un'opzione per il controllo del gioco tramite joystick, visto che il mouse è estremamente efficiente.
Niente di nuovo sotto il sole, comunque: per molti forse soltanto uno dei tanti discendenti di BREAKOUT, per altri una seconda puntata tesa solo a sfruttare il successo della prima, per noi solo il rischio di ricominciare la sequenza delle notti insonni — visto anche che non esiste, al contrario della prima versione, la possibilità di cominciare da uno schermo di nostro gradimento, ma si è obbligati a ricominciare sempre dal primo!

Globale: 79%

"per molti forse soltanto uno dei tanti discendenti di BREAKOUT..."

Games Workshop - Microprose - West End Games - Iron Crown Enterprises - Chaosium - Standard Games

S. S. I. *** F A S A *** S. S. G. *** M. B. *** W. W. W.

G. D. W. *** T. S. R. *** G. H. Q. *** S. P. I. *** A. D. G.

Si dice strategia, si legge

STRATEGIOCHI

Il miglior negozio specializzato d'Italia per quanto riguarda i giochi di ruolo e di simulazione e le miniature in piombo.

Ora da noi anche:
I computer games ed i fumetti americani originali.
I nuovi giochi di ruolo in italiano: "Il richiamo di Cthulhu", " Il gioco di ruolo del Signore degli Anelli" ed "Apocalisse 2000".

Talisman	£ 39.000
Dungeonquest	£ 39.000
Dark Future	£ 54.000
Blood Bowl	£ 54.000
Miniature originali da	£ 1.100

Scrivere a
Strategiochi
Via Lecco N°10
20124 - Milano
Tel. 02 - 29405209

Vendita anche per corrispondenza
Tel. 02 - 3458948
Si invia gratis il catalogo (64 pagine) dei nostri giochi

Citadel - Ral Partha - Grenadier - Mithril - Palladium - Avalon Hill - Task Force Games - Victory

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

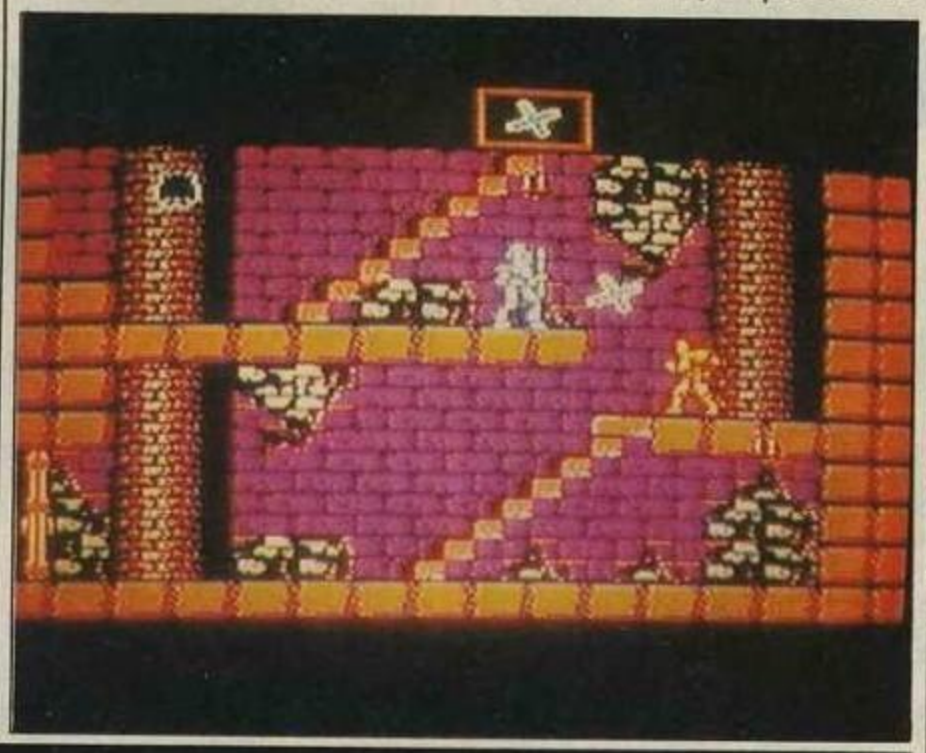
http://www.oldgamesitalia.net/

CASTLEVANIA

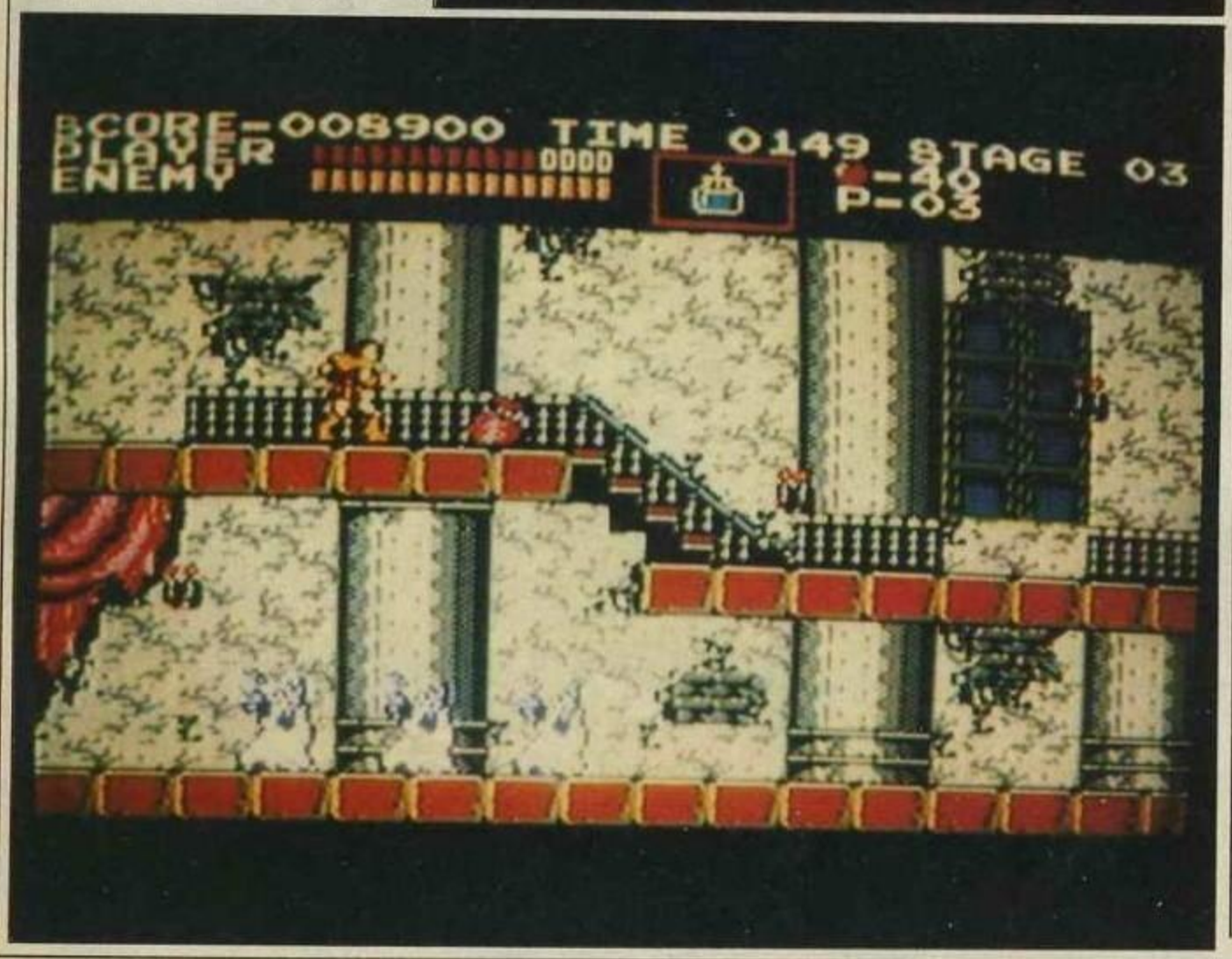
Nintendo Entertainmente System

Il personaggio principale di questo gioco è uno di quelli che molti appassionati riconosceranno: la sua presenza è infatti già stata notata nel coin-op *Haunted Castle* e nel programma per MSX *Vampire Killer*, ma mai le sue avventure sono state tanto coinvolgenti come in questa cartuccia.

Il gioco comincia con il nostro eroe che entra nel parco di un tetro castello in una notte nuvolosa: con passo non proprio felpato (sembra di vedere avanzare il Robocop) il ragazzone attraversa il parco sino a raggiungere l'entrata del maniero, non disdegnando di pigliare a frustate dei fuochi fatui che rilasciano dei bonus.
La questione dei bonus è una di quelle fondamentali, in questo gioco: oltre ai numerosi cuoricini che forniscono energia e vite extra al personaggio, colpire bersagli apparentemente insignificanti come i numerosi candelabri del castello produce la comparsa di fruste a lunga gittata, accette a traiettoria parabolica, medaglioni/ smart bomb, bombe molotov, orologi fermatempo, shuriken giganteschi ed un sacco di altre cosette che si rivelano estremamente utili, e possono venire utilizzate con una contorta combinazione di pulsanti.



Parlando di comandi, oltre alle direzioni fondamentali, il nostro eroe può usare la sua frusta con un pulsante e saltare con l'altro, e questa sua capacità di salto risulta subito utilissima. Non appena entrati nel castello, infatti, veniamo salutati da una banda di zombie putrescenti che molto gentilmente non desiderano altro che abbracciarci.
Evitiamoli, e ce la dovremo vedere con le pantere che quasi invisibili ci tendono agguati dagli angoli più oscuri del maniero, con i pipistrelli o con gli uomini-pesce che abitano le segrete del castello, che sembrano uscire da una storia di Lovecraft.
I vari quadri di cui è composta l'avventura sono uniti da una serie di porte (che rappresentano anche il punto in cui riappariremo se dovessimo morire), e dietro all'ultima porta di ogni livello troviamo un nemico particolarmente potente che dobbiamo sconfiggere se vogliamo procedere.
Il primo di questi è un pipistrello gigante che viene eliminato con relativa facilità, ma con l'addentrarci nel gioco incontreremo creature sempre più grosse e disgustose che rappresenteranno sfide sempre crescenti.
Oltre alla violenza gotica dei combattimenti a colpi di frusta, Castlevania presenta poi una serie di elementi di piattaforme e di puzzle (tipo scoprire l'arma giusta per eliminare un dato avversario) che fanno assomigliare tremendamente il gioco ad un altro classico, Ghosts'n'Goblins. Fra i due giochi (anche G&G è disponibile in alcuni paesi per questa console) la palma della complessità e della assuefazione va comunque a questo Castlevania, e visto il successo che tutt'ora hanno le versioni a gettone e casalinghe di Ghosts'n'Goblins questo è il miglior complimento che si possa fare ai suoi programmatori.



Globale Nintendo: 94%

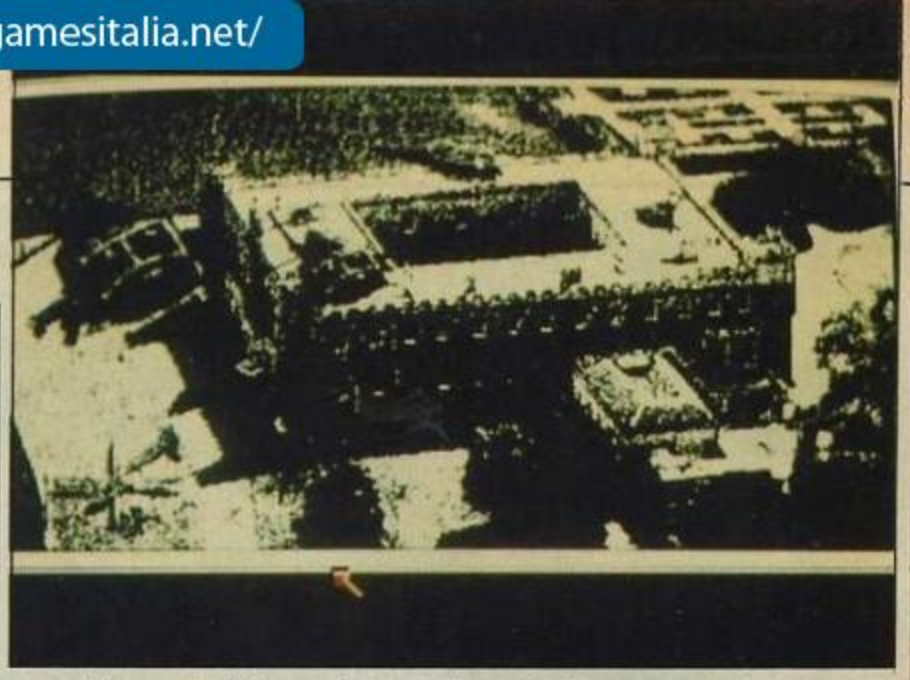
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The President Is Missing

Cosmi/MicroProse; per Amiga & PC

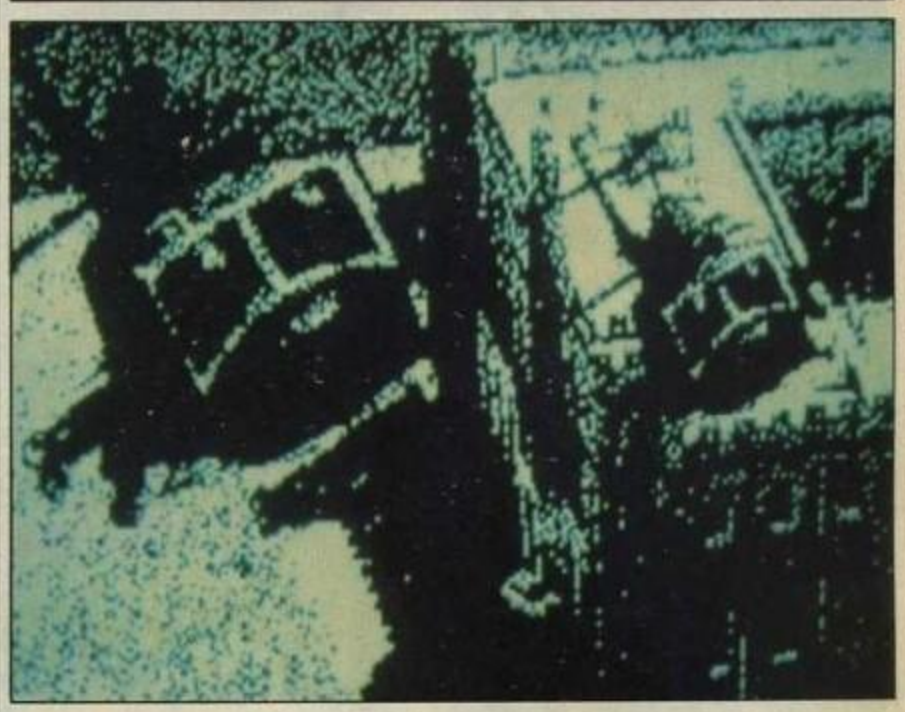


▲ *Il luogo del 'fattaccio' (versione Amiga)*

Per tutti gli appassionati delle simulazioni arrivato il nuovo gioco delle **COSMI-MICRO PROSE**, che già ci aveva regalato giochi come SILENT SERVICE o F-15 STRIKE EAGLE: *The President Is Missing*.

▲ *La foto del presidente rapito (versione PC e compatibili)*

Il presidente degli Stati Uniti è stato rapito: una organizzazione molto efficiente vuole destabilizzare i governi mondiali arrivando così al controllo degli stessi. Il salvataggio del presidente è nelle tue mani e negli archivi della CIA...
Una conferenza al vertice che prende luogo nell'e state del 1996 è stata causa di alcuni tragici e sconvolgenti avvenimenti. Il sei giugno, un incontro confidenziale era stato organizzato nel Liechtenstein, scelto come luogo per accogliere le trattative fra i capi di stato europei e Robert Matton, il presidente degli Stati Uniti.
Poco dopo l'inizio dell'incontro un trio di elicotteri si era avvicinato al luogo della conferenza ottenendo il permesso di atterrare. Una volta scesi al suolo gli elicotteri, sfruttando la sorpresa generale, gli sconosciuti face vano fuoco contro l'edificio con dei missili carichi di gas narcotizzante.
Sfruttando ancora il fattore sorpresa un commando specializzato — e molto ben addestrato — entrava nell'edificio rapendo tutti i capi di stato, fra cui il presidente Matton.
Ha così inizio l'avventura di 'THE PRESIDENT IS MISSING'.
Da questo punto in poi sarete l'investigatore più abile dell'intera CIA e il vostro compito sarà quello di ritrovare il presidente.
Al vostro servizio avrete il computer centrale dell'organizzazione, disp onendo così degli sterminati archivi della CIA.
L'uso di questa grande fonte avviene tramite un menu che riporta quattro voci per le operazioni ed una per l'abbandono dell'investigazione — quando la usate ricordate che il destino del mondo è in mano vostra. Le possibili scelte si effettuano tramite le frecce cursori (o il mouse, nel caso dell'Amiga).
Insieme a questo menu troviamo riportata nella parte alta dello schermo la data e l'ora e, particolare molto importante, un messaggio che ci avverte se qualch e altro agente ha delle notizie da riferirci — ricordatevi che siete voi gli eroi, ma che anche l'aiuto degli altri è sempre molto apprezzato.
Infine, sempre nella stessa schermata, nella parte bassa, troviamo altre due linee di messaggi: queste servono a facilitarvi l'uso del computer della CIA; infatti una serve per dare una breve descrizione della sezione sui cui è posizionato il cursore, e l'altra riporta i comandi che si possono utilizzare, sempre attivabili tramite tasti funzione o mouse; queste due ultime linee saranno sempre presenti qualsiasi selezione voi effettuate.
La prima sezione, 'COMMU-



▲ *Due esempi di zoom: su Amiga (sopra) e PC (sotto)*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

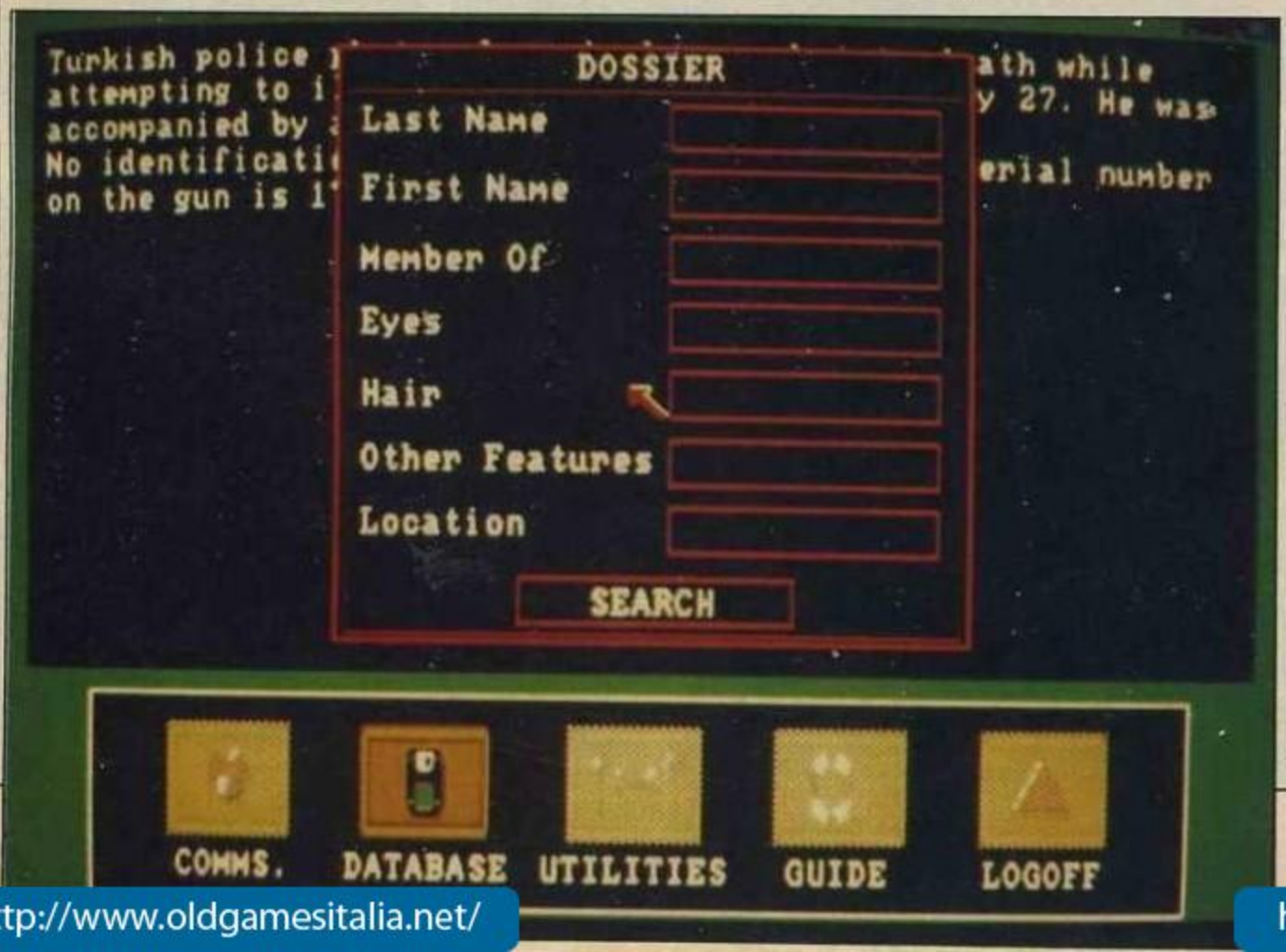
NICATIONS', serve per la gestione delle comunicazioni tra voi e gli altri agenti, il Dipartimento di Stato, ed infine con il laboratorio di crittografia, che è la sezione della CIA che deve cercare d interpretare i messaggi cifrati.
Quando si effettuano queste selezioni viene attivata una finestra che
riporta i possibili interlocutori che si possono contattare.
Il 'DATA BASE' (leggi archivio) è forse la sezione più utile a vostra disposizione. Nel suo interno vengono riportati 'dossier' sulle persone che possono essere implicate fornendo, su questi ultimi, tutte le caratteristiche insieme alla loro foto segnaletica; le 'photographs' che riportano tutte le foto riguardanti l'avvenimento, solitamente prese tramite i satelliti/spia della CIA — ad esempio troverete il luogo del misfatto, o la zona dove si trovava il castello, e per finire la foto del presidente Matton in ostaggio.
La parte più appetitosa certamente è l'analisi delle foto allo zoom che è sempre una notevole fonte di informazioni; sulle foto viene anche riportata una breve didascalia che spiega il contenuto e l'origine della foto stessa.
Sempre nella sezione dell'archivio (ripetiamo, sicuramente la sezione più utile alle vostre investigazioni) è possibile visionare documenti — 'records' — cioè notizie sui rapporti delle varie polizie locali, dei medici, notizie sui trasporti e così via.
La sezione 'audio' riporta le conversazioni su cassetta, ed infine la sezione 'Top secret', che è la parte dell'archivio ad accesso limitato a pochi eletti, contiene nel suo interno le informazioni più utili ed interessanti.
L'ultima sezione operativa è quella riservata alla gestione delle proprie note: ricordate che un buon investigatore appunta sempre il propri indizi, ma mai in modo che gli avversari possono sfruttarli, e alla decodifica di piccoli messaggi cifrati, che possono essere spediti alla sezione CAD, oppure possono essere cifrati da voi, anche perché l'uffic io CAD non ha solo voi da seguire, il che vi fara risparmiare molto tempo.
L'ultima sezione operativa è una guida all'uso del computer centrale della CIA, con spiegazioni dettagliate per ogni sezione da voi utilizzabile.

PC

Cosa dire su questo programma? La prima osservazione è sulla classe dove far rientrare questo gioco: infatti lo si potrebbe considerare come una simulazione di un'azione antiterrorismo, ricordiamoci che la simulazione è il genere preferito dalla COSMI-MICRO PROSE, oppure farlo rientrar e nella classe degli adventure, anche se potrebbe essere riduttivo considerarlo tale.
Il livello di difficoltà non è altissimo, però si possono avere diversi problemi all'inizio sopratutto a causa della poca praticità all'uso del computer CIA. La logica dietro al gioco è impeccabile, quindi non resta che impersonarci negli agenti ed emulare il più possibile i grandi investigatori della storia. Molto emozionate è la parte della visione dei sospetti che simula ai massimi livelli il lavoro di un vero agente. Però, fatecelo dire, la vera chicca di questo gioco, senza dubbio, è data dalla presenza della cassetta audio riportante le registrazioni degli avvenimenti — purtroppo qui è richiesta una buona conoscenza della lingua inglese, che invece non è indispensabile nel resto del gioco, data la semplicità con cui vengono riportati i dati. La gestione delle selezioni avviene tramite menu che si sovrappongono, e qui iniziano le dolenti note: di per sé sono una buona scelta, ma qui noterete che delle linee colorate c he rimangono sempre accese anche se si sta selezionando un'altra voce. Sono d'accordo che è un difetto perdonabile ma potevano anche evitarlo visto gli sforzi fatti per il resto del gioco. La grafica è buona, però nel caso si usi la CGA si hanno diversi problemi nella visione delle foto per la scarsa risoluzione della scheda; sicuramente in quella sezione era meglio utilizzare solo due colori ma un maggior numero di linee di definizione, visto che la loro funzione dovrebbe essere quella di simulare le foto d'archivio, che sono sempre a due colori.
Ultima annotazione da fare può riguardare il caso in cui si debba usare il gioco su una macchina dotata solo di floppy disk, difatti si è obbligati a fare continui cambi di disco.
Comunque questi lievi difetti non intaccano minimamente la bontà di questo gioco che diventerà sicuramente uno dei vostri preferiti.

GLOBALE 80%

▼ *Ecco come si presenta lo schermo di gioco coi menu nella versione per Amiga*



AMIGA

Sullo spessore del gioco si è già pronunciato il mio collega, e sono pienamente d'accordo. Non resta che considerare gli altri spetti de lla versione per il computer 16-bit della Commodore, ovvero il sonoro e la grafica. Il primo è presente in minima parte, visto che non aggiungerebbe molto alla qualità globale: l'unica sezione sonora citabile è quella dello schermo dei titoli, molto bello. L'impostazione grafica è, per quanto riguarda il materiale 'informativo', in bianco e nero, una scelta felice in quanto permette di esaminare più accuratamente le fotografie con l'opzione 'zoom': questa è realizzata davvero molto bene, dato che è possibi le scorrere, semplicemente muovendo il mouse, tutta la superficie della fotografia in modo rapido e preciso. L'uso del mouse si rivela poi una grai comodità in tutte le fasi, visto che aiuta a scorrere gli archivi e permette di passare da una sezione all'altra attivando e disattivando i menu semplicemente con la pressione dei due tasti. Certo The President is Missing non è un gioco che può piacere a tutti — sicuramente lo eviteranno i fanatici degli shoot'em up — ma se avete voglia di usare il cervello e s entirvi dei veri agenti segreti, non lasciatevelo sfuggire.

GLOBALE 85%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAMBO III

Ocean - Atari ST

Non gli è bastato distruggere un'intera cittadina e seminare il panico nei villaggi vietnamiti, ora la macchina da guerra Johnny Rambo sposta le sue mire in Afghanistan laddove si trova prigioniera dei Russi la persona che egli considera suo unico amico, il Colonnello Trautman,compagno di mille avventure in Vietnam. La guerra personale del soldato Johnny Rambo si svolge nel gioco della Ocean così come nel film in tre atti: nel primo il nerboruto berretto verde si deve infiltrare nel quartier generale nemico e qui trovare Trautman. Questa prima fase ha tutto del più puro arcade/adventure, difatti per esplorare l'intero forte nemico sono necessari vari oggetti che si trovano disseminati qua e là nelle varie stanze e corridoi. La visione è dall'alto in stile Gauntlet e come in Gauntlet non mancano le rappresaglie dell'avversario,in questo caso rappresentato da sentinelle che montano la guardia in ogni stanza seguendo un debito itinerario che a volte si riduce al semplice avanti/indietro, altre volte è un girotondo e così via; la rappresaglia avrà inizio quando le guardie saranno rivolte verso Rambo col volto quindi compito di quest'ultimo sarà non farsi notare o evitando la loro visuale oppure accoltellandole e in tal caso la visuale li seguirà nell'alto dei cieli senza più creare problemi al berretto verde. E abbiamo citato un'arma di Rambo: il coltellaccio che nel secondo film dice essere il suo portafortuna,a cui va aggiunto l'arco che porta sempre con sé. Lungo il percorso è possibile reperire frecce normali o esplosive,una pistola che va accoppiata ad un silenziatore e a dei proiettili,un paio di occhiali ad infrarossi da far funzionare con una pila,i quali consentono di osservare i flussi delle cellule fotoelettriche all'interno del campo che possono scatenare l'allarme generale. Quindi sono molti gli oggetti reperibili e altrettanti i puzzle da risolvere in primis quelli riguardanti gli accoppiamenti degli stessi e il loro utilizzo. Recuperato Trautman, Rambo accede alla seconda fase in cui si deve dare alla fuga insieme con il colonnello,per raggiungere l'elicottero che li sta aspettando; inutile dire che ancora una volta gli si parano davanti miriadi di guerriglieri afghani da contrastare con mine e altri oggetti, e ci risiamo coll'arcade adventure. Le prime due fasi sono in effetti abbastanza simili. Completamente differente è invece l'ultimo quadro: ora Rambo si trova a bordo di un carrarmato sovietico e la visione è in soggettiva e tramite cursore si deve mirare a vari bersagli per scaricare al loro indirizzo i proiettili del mitragliatore di bordo; per la precisione vanno presi a sventagliate soldati che sparano razzi anti-carro, bunker pieni degli stessi, altri carri armati e l'elicottero del comandante. Il tutto reso più agevole da una mappa e un indicatore del surriscaldamento del mitragliatore. Finito l'ultimo quadro, la libertà. Rambo III è sostanzialmente divertente, non ha grosse pretese ma offre abbastanza varietà da tenere incollati al video per un po' di giorni anche perché non manca la necessità di farsi una bella mappa, e questo richiede tempo e una bella dose di sedute al gioco. La grafica è molto ben rifinita con la chicca del volto di Rambo che perde gradatamente consistenza carnosa fino a diventare teschio, naturalmente se subisce danneggiamenti. Molto carina la colonna sonora e convenzionali gli effetti sonori.

GLOBALE ST: 82%

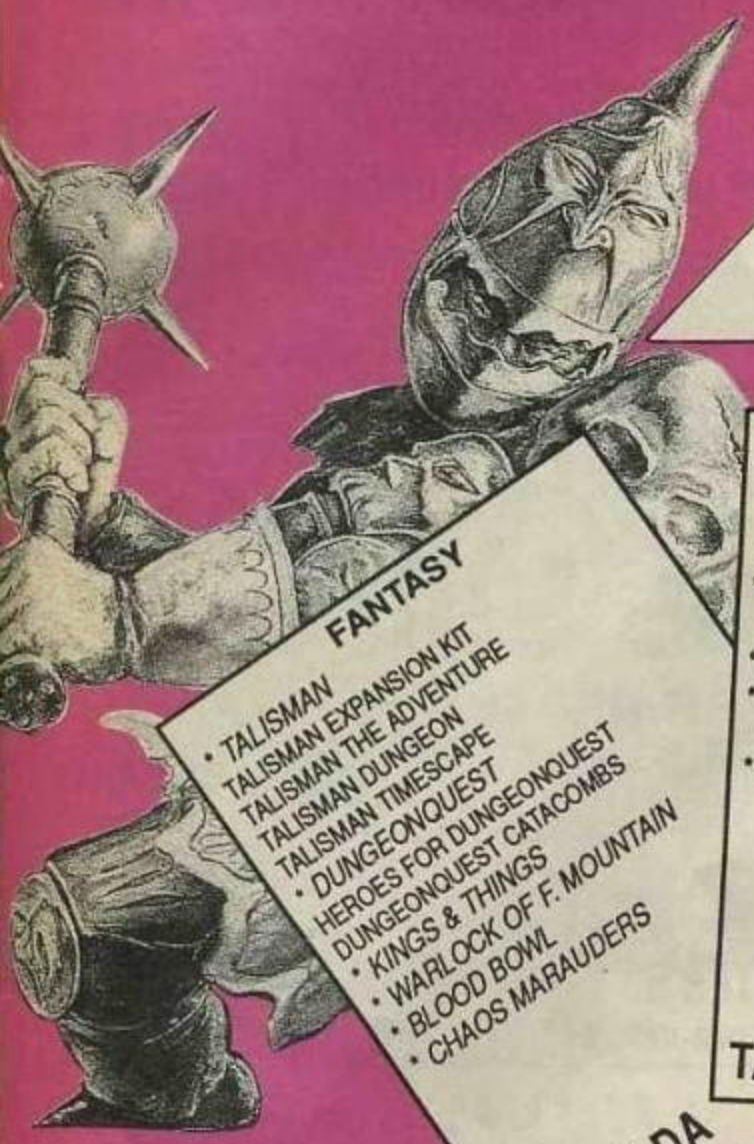
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEO GAMES VID GAMES VIDEO GAMES

SOLO SOFTWARE ORIGINALE,
VIDEOGAMES, ARCADE
ADVENTURE - R.P.G. - WARGAMES

PER: COMMODORE 64/128
AMIGA - ATARI
SPECTRUM - MSX - APPLE
IBM E COMPATIBILI



Games Workshop

FANTASY
- TALISMAN
- TALISMAN EXPANSION KIT
- TALISMAN THE ADVENTURE
- TALISMAN DUNGEON
- TALISMAN TIMESCAPE
- DUNGEONQUEST
- HEROES FOR DUNGEONQUEST
- DUNGEONQUEST CATACOMBS
- KINGS & THINGS
- WARLOCK OF F. MOUNTAIN
- BLOOD BOWL
- CHAOS MARAUDERS

GIOCHI DA TAVOLO

HORROR
- THE FURY OF DRACULA

STORICI
- WARRIOR KNIGHTS
- BLOOD ROYAL

FANTASCIENZA
- ROGUE TROOPER
- BLOCK MANIA
- MEGAMANIA
- CHAINSAW WARRIOR

Regole Tradotte

FANTASY
- WARHAMMER R.P.G.
- REALM OF CHAOS
- WARHAMMER 40.000
- WARHAMMER CAMPAIGN
- DEATH ON THE REIK
- POWER BEHIND THE THRONE
- WARHAMMER CITY
- NOVITA' 1989:
- ☞ SOMETHING ROTTEN IN KISLEY
- ☞ WARHAMMER TOWNSCAPE
- ☞ FANTASY MINIATURES
- WARHAMMER BATTLE III
- WARHAMMER SIEGE
- WARHAMMER ARMIES
- DARKFUTURE (TRIDIMENSIONALE TRADOTTO)
- ☞ ADEPTUS TITANICUS (NOVITA'; RPG in 3D!!!)

FANTASCIENZA

ROLE PLAYING NON TRADOTTI

I giochi GAMES WORKSHOP
sono reperibili presso:

PERGIOCO

Tel. 02/808031
C.A.P. 20121

A MILANO

VIA SAN PROSPERO 1 - PIAZZA CORDUSIO

VENDITA POSTALE & DIRETTA

Oppure a:

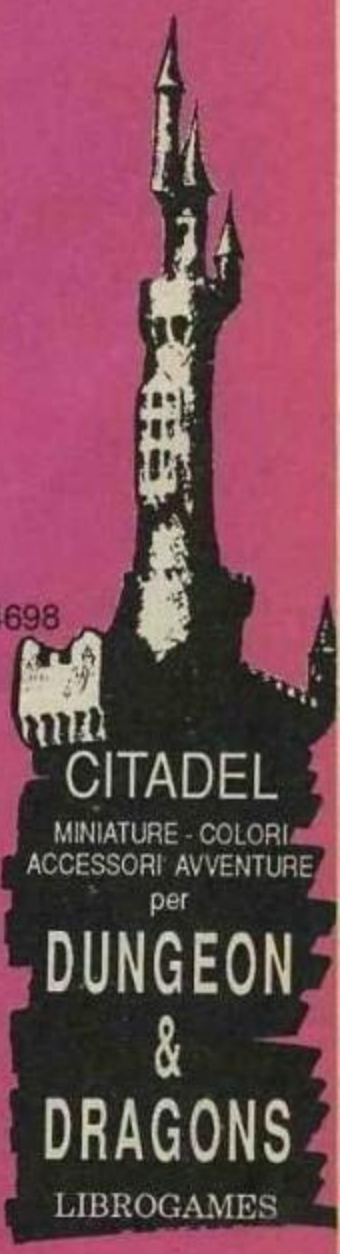
BOLOGNA: *Cartoleria Sterlino* - Via Turri 75/A - Tel.(051) 302896/346987
TOLENTINO (MACERATA): *Casa della Befana* - Via La Bastide Murat, 5 - Tel.(0733) 974698
RIMINI (FORLI'): *Emporio Brigliadori* - Via Gambalunga, 52 - Tel. (0541) 52070
VERONA: *Giochi dei Grandi* - Via Dietro Listone, 13 - Tel. (045) 8000319
BELLUNO: *Giorno 2000* - Via Feltre 254/H - Tel. (0437) 87322
MODENA: *Orsa Maggiore* - P.zza Matteotti, 20 - Tel. (059) 372322

PERGIOCO
VENDITA POSTALE: per ordini superiori a L.40.000 consegna max 48 ore dalla spedizione (American Express) 1° ordine scritto.
VENDITA DIRETTA: tutte le carte di credito.

OFFERTA DEL MESE

(solo nel negozio di MILANO)

(Fino ad esaurimento scorte)
- ☞ Talisman L.34.900
- ☞ Dungeonquest L.34.900
- ☞ Blood Bowl L.49.900
- ☞ Dark Future L.49.900



KASPAROV

CHE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

AMIGA 500	750.000
MB 114 A (drive esterno per A 500)	195.000
AMIGA 2000 (1 drive)	1.695.000
AMIGA 2000 (2 drive)	1.895.000
MONITOR COMMODORE 1084	495.000
MONITOR PHILIPS 8802	370.000
MONITOR PHILIPS 8833	470.000

DIGITALIZZATORI:	PRO SOUND DESIGNER	180.000
	FRAME SNAPPER (digitalizzazione video tempo reale)	590.000

HARDWARE E SOFTWARE: TUTTE LE NOVITÀ!

MB 286

L'AT SUPERLATIVO

MB 286/20 **2.490.000**
(512 Kb. 80286 10 MHZ o wait state, 2 seriali, 1 parallela, 1 disk drive 1.2 Mb, 1 hard disk 20 Mb, tastiera estesa)

MB 286/40 **2.990.000**
(come sopra ma con hard disk da 40 Mb/40ms)

MB 286/70 **3.490.000**
(come sopra ma con hard disk da 70 Mb/25ms)

COMBINAZIONI SCHEDA GRAFICA + MONITOR DISPONIBILI PER LA SERIE MB 286

HERCULES + MONITOR MONOCROM. ***390.000***
(14", schermo piatto, fosfori bianchi)

VGA + MONITOR/MONOCROMATICO **790.000**
(14", schermo piatto, fosfori bianchi)

VGA + MONITOR COLORI **1.490.000**
(14", schermo piatto, pitch 031)

ATARI

1040 STF	850.000
SM 124 (monitor monocromat.)	230.000
MEGAFILE 20 (hard disk 20 Mb)	850.000
PRO SOUND DESIGNER (digitalizz.)	135.000
MB 114 (disk drive 1 Mb)	250.000
MEGA ST 2/MEGA ST 4/LASER	P.S.R.

star

la tua stampante

LC 10 **490.000**
(144 CPS, NLQ, font residenti, paper park)

LC 10 C **590.000**
(come sopra ma a colori)

LASER PRINTER 8 **P.S.R.**
(Canon engine, 8 pag. min., 1 Mb RAM, 2 font)

NOVITÀ

LC 24/10 ***790.000***
(versione a 24 aghi della fantastica LC 10 - 160 CPS)

AMSTRAD

PC 1640 MD con HD 20Mb	1.890.000
PC 1640 ECD con HD 20 Mb	2.490.000
AMCARD 32 (hard disk card 32 Mb)	890.000
DRIVE 3.5" per PC 1640	250.000
PPC 512/PPC 640	P.S.R.

SOFT center *TUTTE LE NOVITÀ SOFTWARE PER TUTTI I COMPUTER*

TELEFAX

delle migliori marche **a partire da 1.695.000**

MEGABYTE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
PREZZI IVA ESCLUSA

UFFICI: VIA CASTELLO, 1 - 25015 DESENZANO del Garda (Bs) - Tel. 030/9144880
SHOWROOM: PIAZZA MALVEZZI 14 - 25015 DESENZANO del Garda (Bs)

MB

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

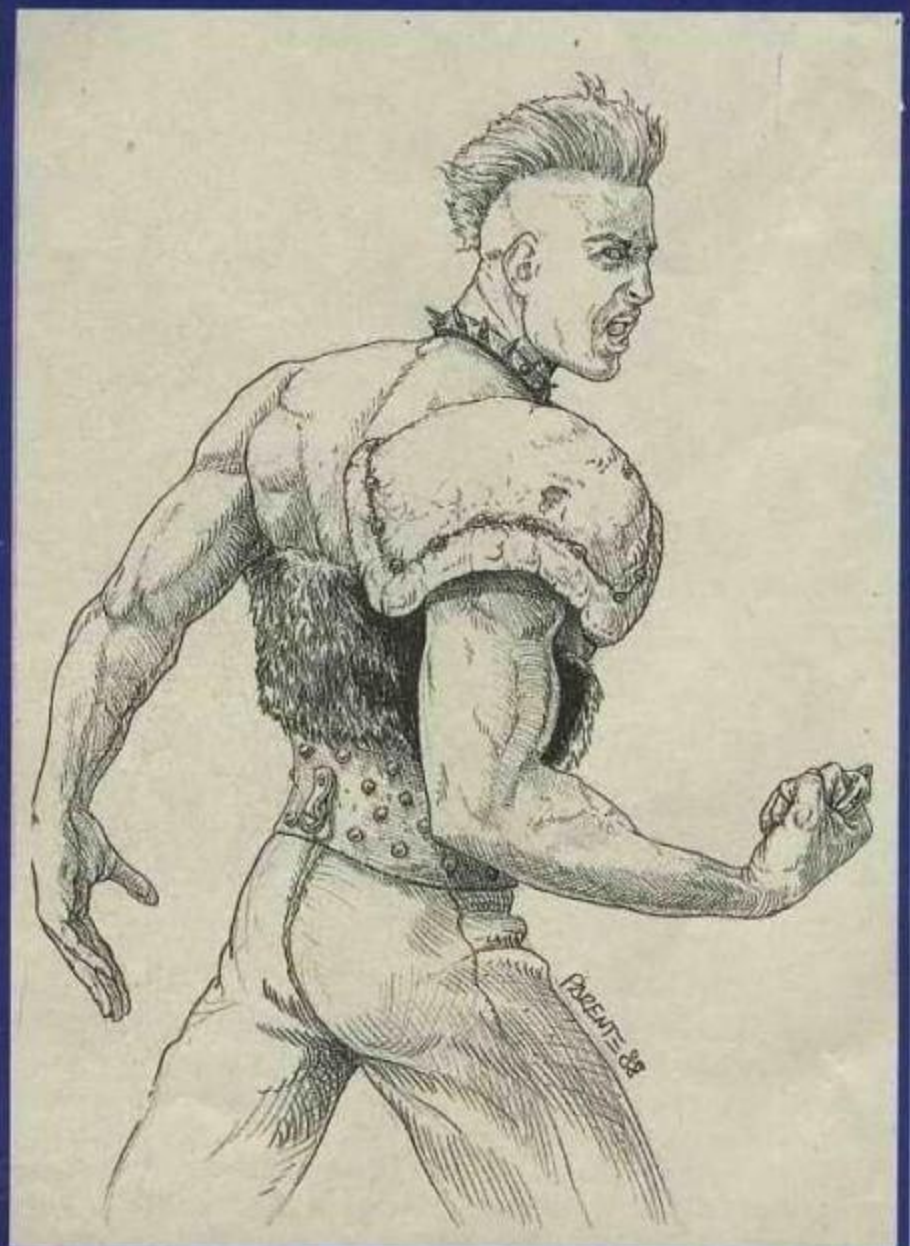
DARK FUTURE

Board Game/Role Playing - Games Workshop [REGOLE TRADOTTE]

"IO HO VISTO IL FUTURO... CI ASPETTANO ANNI BUI..."
Gli Stati Uniti d'America, a causa di drastici cambiamenti climatici avvenuti nelle ultime tre decadi, si sono lentamente trasformati in un'arida distesa di terra screpolata. I deserti, avanzando rapidamente, risparmiano solo alcune zone costringendo le città maggiori ad un isolamento paranoico. Si sono così venute a creare due grandi fasce di 'potere': le PEE ZEES, cioè le aree presidiate dalla polizia, e le NO-GO Areas, ovvero le zone in cui le Forze dell'Ordine (per modo di dire, visti i loro modi quanto mai brutali) non hanno alcuna influenza.
Ne deriva una società profondamente cambiata, dove distruzione, violenza e malattie sono elementi con cui convivere quotidianamente... La forza della legge, i BIANCHI CAVALIERI che si battono contro le ingiustizie sono, in questa realtà alternativa (data 1995) degli psicopatici amorali corrotti dalle autorità locali e dai sindacati corporativi. E i fuorilegge? Chi sono, dunque? In una simile dimensione tutto ciò che esce dagli schemi viene via via allontanato ed escluso... anche le persone. Ed è dagli emarginati del sistema che nascono le bande di fuorilegge.
In questo nuovo mondo in cui "cane mangia cane" (DOG EATS DOG) vige una sola regola: UCCIDI PRIMA CHE TI UCCIDANO... VROOM... SKREEETCH!!!
Allora, cosa ne dite?!? Vi sono già venuti i BRIVIDI?!? Non preoccupatevi, è solo un gioco... almeno per ora (?!?). Gli appassionati di film come "Interceptor" e gli automobilisti boriosi (Ah, se avessi un DISINTEGRATORE!!!) certamente si divertiranno a correre sulle autostrade di D.F., questo è garantito!

DENTRO LA SCATOLA

Aprendo la confezione, mi è subito venuto spontaneo paragonare D.F. a CAR WARS (ottimo gioco ispirato ai combattimenti stradali); di Car Wars ricordavo di aver ammirato gli ottimi disegni raffiguranti le autovetture, le motociclette ed i vari counters. Con un così degno predecessore, mi auguravo quindi di non rimanere deluso. Qualche cosa avevo intravisto sulle fotografie della confezione, ma la mia curiosità non era ancora appagata... Beh, è inutile che vi lasci sulle spine: la dotazione è veramente BUONA.
Le quattro auto a disposizione (2 Renegades e 2 Interceptor) sono completamente componibili (tridimensionali) ed offrono la possibilità di assemblare effettivamente le armi scelte, permettendovi di personalizzare al massimo il vostro mezzo. Anche le quattro motociclette, una volta dipinte, vi soddisferanno pienamente.



E' da notare inoltre l'ottimo lavoro svolto dai disegnatori che, combinando l'aspetto grafico con quello funzionale (ad esempio le divisioni stradali in linee e spazi), ottengono comunque un impatto scenico entusiasmante.
Completano la dotazione il volume di regole (TRADOTTO!!!) ed un foglio introduttivo. Questa scissione innovativa vi resterà particolarmente gradita in quanto, leggendo solamente 6 pagine (!!!) sarete in grado di giocare la vostra prima partita. Certo, giocare a Dark Future è una cosa diversa, ma ammetterete che è molto seccante avere un gioco nuovo e non riuscire ad utilizzarlo prima di aver convinto qualcuno a leggere il regolamento (soprattutto se è composto da più di 10 pagine) ed aver passato almeno un'oretta ad assimilare i meccanismi principali!!!

REGOLAMENTO

Escludendo il TOURNAMENT RULES di cui ho già parlato, il volume del regolamento appare leggermente più 'consistente' di quello di un ordinario BOARD GAME, ma non bisogna comunque farsi per questo scoraggiare. Le regole sono molto ben dettagliate (ma concise) e, grazie alle decine di esempi e disegni esplicativi, il tutto è facilmente assimilabile.
La giocabilità non è stata dimenticata e — pur essendo estremamente realistico — il gioco risulta velocissimo, affidando l'esito di buona parte dei test (fuoco, controllo della macchina, manovre azzardate, etc.) ad un semplice tiro di dado. Attenzione, non ad uno 'stupido' tiro (come buona parte dei giochi in commercio) ma ad un tiro 'ragionato', cioè con tutte le modifiche, positive e negative, del caso — tali da rendere un'azione possibile ma rischiosa, oppure impossibile da effettuare.
Ogni aspetto viene tenuto in considerazione: dalla velocità alla precisione delle armi, con tanto di locazione dei colpi.
Per concludere, vale la pena spendere due parole sul BACKGROUND incluso nel materiale informativo.
L'ambientazione generale, i vari capitoli dedicati alle bande ed i profili personali offrono la possibilità di ricreare questa utopistica realtà fin nei minimi dettagli, in modo da non essere costretti a giocare semplicemente una serie di scontri, bensì a 'vivere' una serie di scenari (ambientazioni) legati l'un l'altro e in grado di formare, col tempo, la 'storia' della vostra GANG.

CONCLUSIONI

Sarà perché ho visto la serie di Mad Max almeno 12 volte, sarà perché guidare un INTERCEPTOR mi fa ululare di gioia, sarà perché disintegrare gli avversari mi manda in estasi... ma Dark Future mi ha letteralmente entusiasmato.
Che bello correre a 120 miglia orarie (fatevi un po' i conti!) spazzando via orde di cyberpunk in motocicletta... E' QUI LA FESTA?!? SIIII! VROOOMMMM...
A proposito, entro breve tempo saranno disponibili due espansioni: la prima riguarderà un aggiornamento di regole, mentre la seconda 'arricchirà' i vostri box con nuo-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ve autovetture.

ESEMPIO DI GIOCO

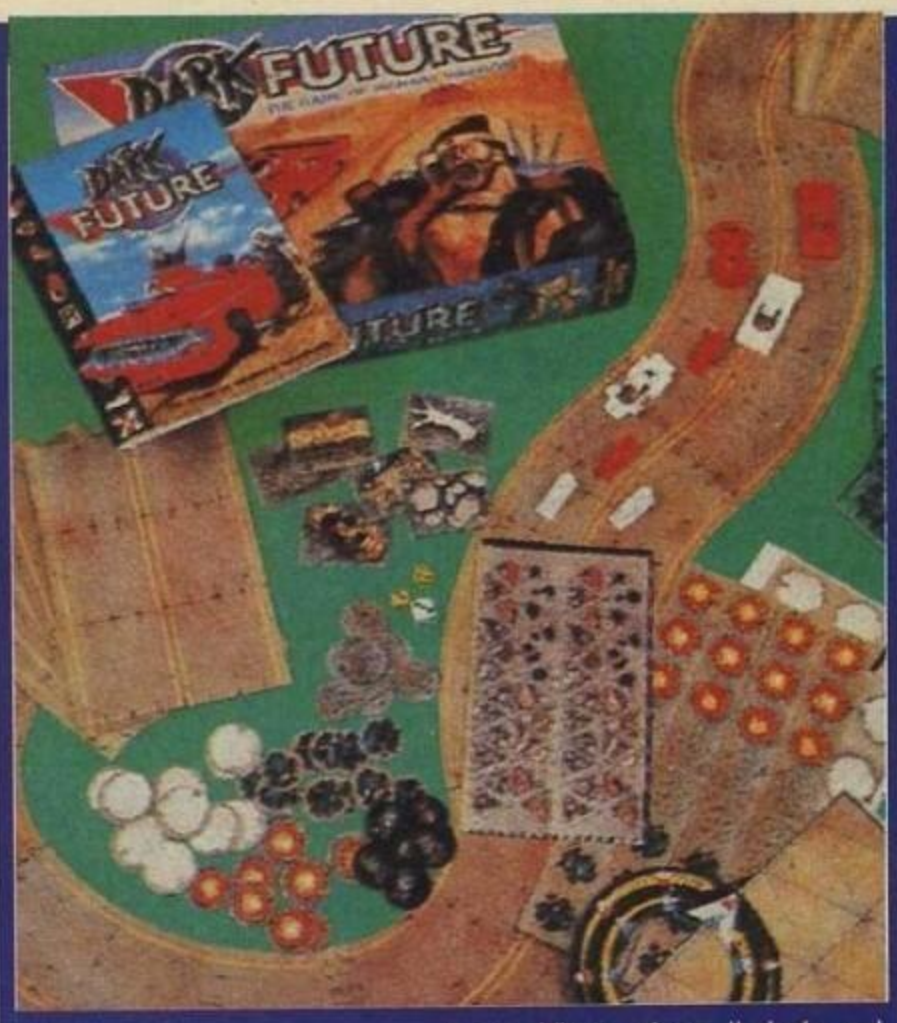
(✍ *Narrativo*, ■ Regolamento)
Regole Base (Turnament Rules) - 2 Giocatori

✍ *E' l'alba. Il caldo sole di El Paso brucia la mia pelle, mentre mi accingo a salire in auto... WOW! ci saranno almeno 40 gradi!*
Sistemo la cintura e scruto per un istante il mio antagonista... E' alto circa 1,75 e non peserà più di 60 Kg, ma sulla sua auto sono incise oltre 30 croci a significare altrettante corse vinte e... ben trenta sotto almeno 2 metri di terra...
Il bastardo sa a cosa sto pensando ed ostenta il suo stramaledetto sorriso...
E' l'ora. Giro la chiave d'accensione e, tenendo premuta la frizione, comincio a dare gas.

■ Entrambi scriviamo segretamente la nostra velocità (Speed Factor) iniziale. Il dado segna fase viene posizionato per mostrare il n° 1.

✍ *Lo starter ci dà il via...*

■ Scopriamo i rispettivi foglietti: la mia velocità è a FATTORE 4, e la sua a FATTORE 6. Non vengono dichiarate azioni.



✍ *La sua macchina, sgommando, passa avanti, mentre la mia tiene il passo*

■ Entrambe le auto vengono posizionate avanti di uno spazio. Viene girato il dado sul numero 2 ed entrambi (COMBINAZIONE!) dichiariamo un'azione DEVIARE (DRIFT)

✍ *Stringendo convulsamente il volante stringo verso di lui, mentre egli fa altrettanto. I pneumatici stridono aggredendo il manto stradale*

■ Viene eseguito un test azzardo (HAZARD ROLLS) con una modifica di +2 per la semplicità della manovra. E' necessario ottenere un numero uguale o superiore al proprio SPEED FACTOR su un dado a 6 FACCE.
Io tiro un 3 che modificato mi permette di passare il TEST mentre lui (il MALEFICO) ottiene un 2 che, anche modificato, è sempre inferiore al suo S.F.: DEVE FRENARE! Come risultato abbassa di 1 la propria velocità.

✍ *AHH!! Il mio urlo di gioia copre per un istante l'urlo dei motori*

■ Si passa a fase 3. Viene girato il dado ad indicare questo numero. Mentre io dichiaro un'azione d'URTO (RAM); lui dichiara un'azione d'ACCELERAZIONE (ACCELERATE). Vuole forse riguadagnare la velocità iniziale?

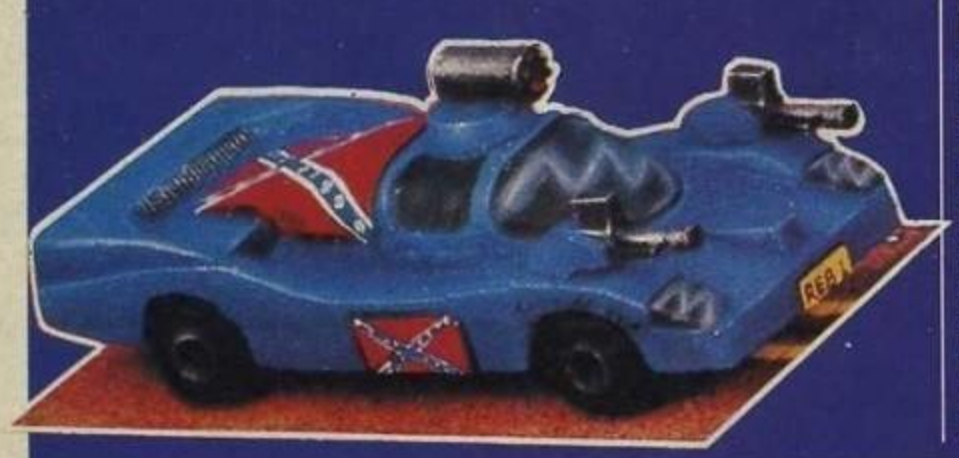
✍ *Mentre le auto sono affiancate, noto con piacere il suo sguardo carico d'odio*

■ Viene spostata in avanti la sua auto e viene nuovamente aggiornato il mio foglio velocità

✍ *Pigiando sull'acceleratore lo affianco e con decisione sterzo vero di lui*

■ Entrambi tiriamo un dado: risultato due 4. Il mio tiro viene però modificato in 5 grazie al fatto che l'azione era stata premeditata. Come risultato il mio avversario deve togliere due punti dal suo totale DANNI.

✍ *Il clangore del metallo che si contorce è musica per le mie orecchie, e mentre constato soddisfatto il danno infertogli esibisco un gesto poco sportivo... "HAI ANCORA VOGLIA DI RIDERE?!? QUESTO E' SOLO L'INIZIO"...*



TALISMAN™

Board Game; 2-6 Giocatori - Games Workshop [REGOLE TRADOTTE]

"Accadde, nella notte dei tempi, che un potentissimo mago divenne il Signore assoluto di un vasto territorio. Egli governava le proprie terre da una landa desolata, posta nella Regione Interna, grazie ad una magica Corona con la quale aveva potere di vita e di morte su ogni suo suddito.
Le leggende narravano che chiunque l'avesse sconfitto e fosse entrato in possesso della Corona del Comando, sarebbe a sua volta diventato il Signore di quella landa. L'impresa, si dice, fu tentata da molti, ma nessuno mai fu in grado di spodestarlo.
Egli, saggiamente, aveva predisposto che, sul lungo cammino che conduceva alla sua dimora, gli avventurieri incontrassero nemici sempre più potenti, di modo che egli stesso fosse stato in grado di liberarsi facilmente dei pochi sopravvissuti.
Fu così che il suo regno durò decine e decine di anni, finché, un giorno, la morte lo prese con sé...
Ancora oggi i racconti popolari danno come certa l'esistenza della mitica CORONA e molti, ancora accecati dalla sete di potere, partono alla sua ricerca. Ma, ahimè, nessuno è ancora tornato vivo in quanto, pur essendo morto il mago, le sue guardie, le sue sentinelle, la sua coorte di mostri continua ad ostacolare il cammino ai questi ardimentosi...
Ora tocca a voi cimentarvi in quest'epica impresa. Riuscirete a superare le terribili insidie?
Riuscirete ad impossessarvi del TALISMANO che può guidarvi fino alla CORONA? Coraggio! Ricchezza e potere vi attendono: la vostra avventura comincia qui."
Oilà, marrani, pensate che dopo aver affrontato il drago di DUNGEON QUEST mi spaventi il fatto di dover affrontare Demoni, Banditi, Diavoli, Spettri, Fantasmi o Streghe? Beh, forse un po' si... RATTLE RATTLE RATTLE... BRRRR!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONTENUTO

Per adempiere il vostro grandioso compito avete a disposizione: 14 personaggi (ognuno con abilità e caratteristiche diverse), 104 carte avventura (cioè gli incontri del vostro peregrinare), 24 carte incantesimi (UNO SBALLO: da CURA FERITE a SALTO TEMPORALE) ed oltre agli oggetti, più o meno magici, i 4 FAVOLOSI TALISMANI, il tutto 'condito' con una grafica quanto mai suggestiva.

P.S. Dimenticavo le 4 carte ROSPO (TOAD)... già, perché potreste dover subire l'umiliazione di essere trasformati in ranocchi... EH EH EH!!!

REGOLAMENTO

Per chi ancora non l'avesse capito, lo scopo di questo gioco è diventare Signore assoluto delle terre, mediante il possesso della Corona del Comando, che vi permetterà di soggiogare i restanti giocatori. Il compito, solo apparentemente facile, verrà assolto in maniera sempre diversa, grazie alla scelta casuale del personaggio (da MENESTRELLO a ZOMBIE) e delle carte avventura (dall'incontro con un STREGA a quello con l'UNICORNO).

La mappa in cui avvengono i vostri movimenti è alquanto varia e comprende ogni tipo di terreno con le conseguenti imposizioni (ad esempio il DESERTO: se non possedete una fiasca d'acqua perdete una vita). Ciò rende il movimento casuale (dettato dal tiro di un dado) quanto ami avvincente, dato che potendo scegliere il senso di percorrenza (ORARIO od ANTIORARIO) sarà vostro compito decidere quale strada seguire. La scelta, però, si rivelerà via via sempre più problematica dato che, per superare le prove finali (REGIONE INTERNA) sarà necessario che i vostri punteggi fisici e mentali raggiungano i massimi livelli — costringendovi quindi ad aggirarvi per parecchio tempo nelle REGIONI ESTERNE e MEDIANE per accumularne.

Ogni particolare vi verrà comunque chiarito ampiamente nel regolamento (TRADOTTO) che, pur essendo composto da sole 6 pagine (nella versione inglese), appare molto esauriente.

CONCLUSIONI

TALISMAN è sicuramente un buon prodotto, adatto in particolar modo alle famiglie, che difficilmente si adatterebbero a leggere enormi volumi di regolamenti o che non sarebbero sicuramente attratte dal fascino un po' perverso di giochi come CHAINSAW WARRIOR. Il fascino sottile di TALISMAN, invece, si insinua pian piano, ma certamente attecchisce molto di più di quanto non accada, invece, con articoli molto più scenografici o machiavellici.

Il successo è dimostrato dal fatto che al momento attuale esistono già quattro espansioni in grado di coprire situazioni estremamente insolite

come, tanto per citarne una, un viaggio nel FUTURO.

Personalmente ho apprezzato molto la diversificazione dei risultati in base all'allineamento morale del personaggio. Il fatto di poter scegliere se essere 'buoni' o 'cattivi' con gli eventuali pregi e difetti del caso è certamente un'ottima idea...

Su, miei cari... venite avanti... Io, l'ASSASSINO, vi aspetto... DUM-DUM-DUM-DA DA (TRADUZIONE MUSICALE: ATMOSFERA DA BRIVIDO)

ESEMPIO DI GIOCO

(✍ *Narrativo*, ■ Regolamento)

✍ *Io, l'indomito NANO, riuscirò in quest'epica impresa*

■ Si posiziona il segnalino NANO nella casella CRAGS (RUPI)

✍ *Porgendo un frugale saluto ai miei cari abbandonai le mie amate montagne...*

■ Tiro un dado; risulta un 4. Controllando sul tabellone ho la facoltà di scegliere se finire nella casella SENTINELLA (che mi permetterebbe di accedere nella regione MEDIANA) o di andare in città. OPTO per la seconda soluzione

✍ *Attraversando pianure, foreste e ponti giunsi infine nei pressi della cittadina...*

■ Dopo aver posizionato qui il mio segnalino decido...

✍ *Ricordavo di aver sentito parlare di una incantatrice dall'umore bizzarro e così, chiedendo informazioni, raggiunsi la sua abitazione.*
Mi portai al suo cospetto pronunziando parole di saluto e...

■ Tiro un dado sulla tabella INCANTATRICE=5. OK. Guadagno un punto nella FORZA. Prendo il corrispondente segnalino rosso e lo posiziono di fianco ai mie 3 punti di partenza.

✍ *Entusiasta del fatto che io avessi percorso percorso così tanta strada per giungere a lei, la donna, come premio, evocando un'antica magia impose le mani sopra di me. Immediatamente sentii le membra rinvigorirsi e, ringraziandola, mi accommiatai da lei*

■ Tiro il dado movimento=4. Non ho scelta; o torno sui miei passi oppure proseguo fino ad bosco

✍ *Dopo aver percorso alcune miglia mi ritrovai nei pressi di un bosco millenario*

■ Estraggo 1 carta ADVENTURE come da istruzione sul tabellone: risulta 1 OGGETTO; l'ASCIA

✍ *Ah... che mirabile colpo di fortuna. Su di un tronco era ancora piantata un'ASCIA. SFRUTTANDO la mia scoperta mi costruii una zattera e guardai il fiume tempestoso*

■ E' contemplata questa possibilità

✍ *Dopo una breve traversata finalmente approdai ad un'oasi*

■ Estraggo 2 carte: DRAGONE e BORSA D'ORO.

Controllando il numero progressivo di incontro scopro che mi potrò impossessare dell'oro solo dopo aver sconfitto il DRAGONE

✍ *Mentre muovevo i miei passi, nuovamente, sulla terraferma, un enorme DRAGONE mi si parò innanzi. Rischiando il tutto per tutto estrassi la mia scure ed affrontai il mostro*

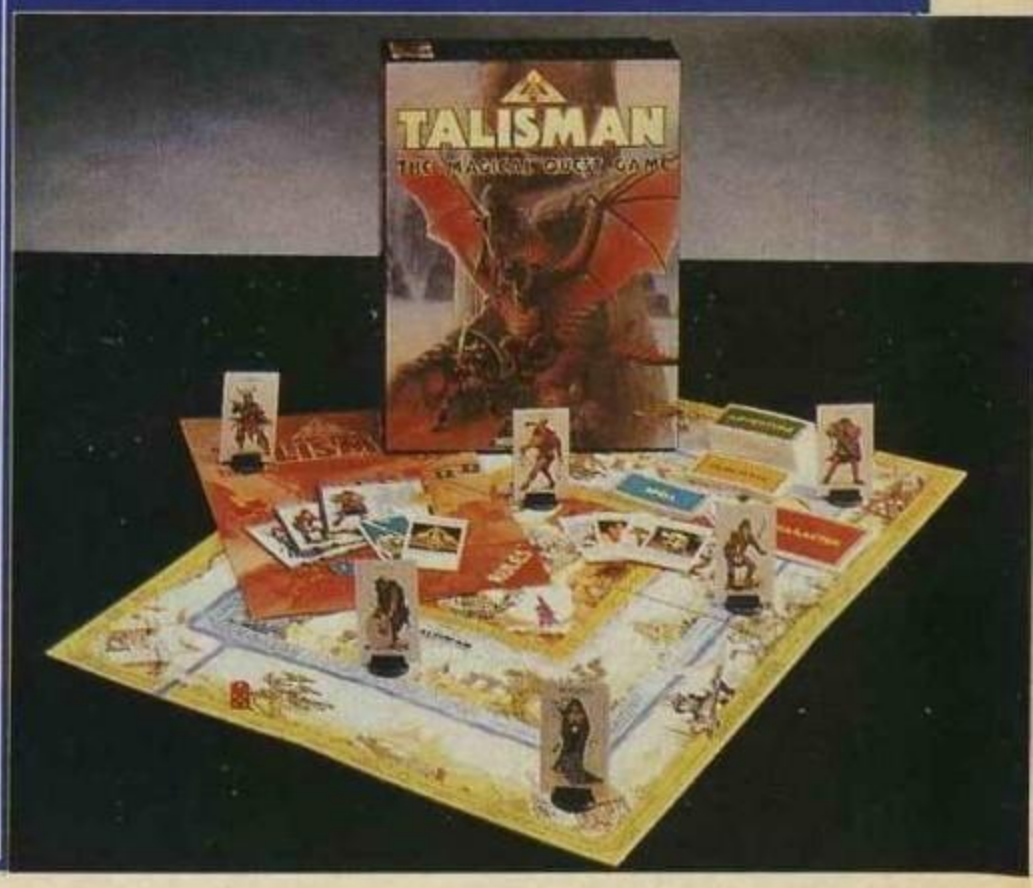
■ Sommando la mia forza (4) al BONUS dell'ascia (1) ottengo un 5. A questo punto tiro un dado e sommo il risultato (un 5) al punteggio base. Non mi resta che tirare per il drago. Ottengo un 2 che anche sommato alla sua FORZA (7) risulta essere inferiore al mio risultato. VINCO LO SCONTRO

✍ *Esultando di gioia perquisii la tana del mostro rinvenendo una borsa d'oro. Pareva proprio il mio giorno fortunato!!!...*

Massimo Torriani

ANTICIPAZIONI

Fino a questo momento ho considerato la fascia di giochi riservata ai BOARD GAME o ai ROLE PLAYING; il prossimo numero sarà invece completamente dedicato a chi già conosce il genere e che pur di non rinunciare al realismo accetta di leggersi manuali di regolamenti un po' più consistenti. Nulla di impossibile, comunque, e giusto per ingolosirvi posso aggiungere CHE LA FORZA SIA CON VOI (Assault On Hot, vi dice qualcosa?) e con l'ADEPTUS TITANICUS...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM TIPS & TRICKS

La guida esclusiva di TGM ad un perfetto stile di gioco.

Prima che passiate a spulciare avidamente la valanga di tips & tricks di questo mese, un avvertimento: di fianco ai titoli dei giochi viene specificato su quali macchine il trucco funziona, ma ciò non vuol dire che lo stesso non potrebbe funzionare anche in versioni differenti, per cui provate pure (come se ci fosse bisogno di dirlo, sapendo che massa di hacker legge questa rivista). Ancora meglio se si tratta di strategie, che vanno bene per tutte le versioni.
Buona caccia e... happy hacking!

R-TYPE II (PC Engine)

Non proprio grandi trucchi per questo durissimo programmaccio giapponese, ma...

■ Giocate con il coin-op per fare esperienza.

■ Uccidete le prime due creature a forma di lucertola ma NON uccidete le altre. Anche dopo morte le lucertole sono letali, e se le colpite causeranno un sacco di problemi perché esplodendo schizzeranno parti organiche in tute le direzioni. Se proprio ci tenete, distribuite un po' di luce pesante agli alieni più piccoli e che vi vengono addosso.

DRUNKEN MASTER (PC Engine)

■ Per gli avversari di fine livello dei primi quattro quadri usate una serie continua di pugni dando solo un calcio basso di tanto in tanto.

■ Le palle di fuoco volanti possono essere spente con un pugno basso. Dal quarto livello in poi i piatti volanti si rompono se vengono lasciati stare - per liberarvene velocemente muovetevi in avanti e andate con un pugno alto.

FERNANDEZ MUST DIE (ST/Amiga)

■ Per liberarvi dei soldati (che sono infiniti) fate partire il gioco, mettetelo in pausa e scrivete SPINYNORMAN, poi ripartite. Fernandez è praticamente un uomo morto!

R.C. PRO ARM (Nintendo)

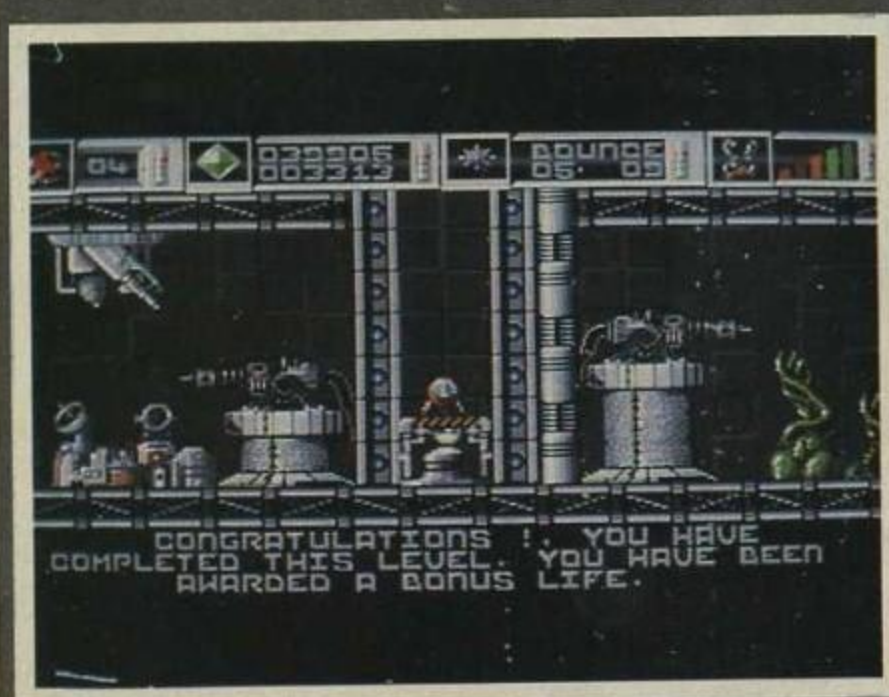
■ Fregatevene delle lettere che compongono la parola NINTENDO a meno che non siano proprio sulla vostra traiettoria, altrimenti gli altri avversari avranno un'ottima possibilità di sorpassarvi.

■ Nelle gare con pochi giri la vostra unica speranza è di arrivare primi. Se perdete posizioni nelle corse più brevi non riuscirete a recuperare a meno che non abbiate qualche arma a bordo.

■ Prendete per primi i roll bars ed i missili. Le bombe posteriori non vi serviranno a niente se starete dietro a tutti.

■ Cercate di ricordarvi la posizione di tutti i bonus e degli acceleratori e buttatevi su di essi. Gli altri piloti non esiteranno a fare altrettanto.

■ Se la gara va male e vi trovate nelle ultime posizioni usate tutte le armi che avete. Non importa se rimanete senza: l'importante è arrivare in fondo alla gara!



CYBERNOID (ST/Amiga)

Per riuscire a completare la missione prima che anche sui 16-bit arrivi Cybernoid 2 provate ad usare questo trucchetto per le vite infinite.

■ Nello schermo dei titoli premete la barra spazio, scrivete RAISTLIN (che poi è il mago caotico di Dragonlance) e quando premete nuovamente la barra avrete vite infinite - voilà!

CAPTAIN BLOOD (ST/Amiga/PC)

■ Quando incontrate un alieno particolarmente cooperativo ditegli CODE GG 1. L'alieno vi darà a questo punto le coordinate di un altro alieno chiamato GG. Andate sul pianeta specificato e e potrete chiedere a GG la posizione di tutti gli altri alieni con CODE INFORMATION HELP. Se avete delle risposte da mentecatto, sostituite HELP con i vari nomi di alieni.

AARGH! (ST/Amiga)

Un trucco inviatoci da Flavio Camilli di Roma: "una tattica infallibile per il gioco AAARGH! consiste, durante il combattimento con l'altro mostro, nel dare in continuazione pugni in avanti".

Una serie di trucchi spediti da Stefano Sanna di Asti:

KARATE KID II (Amiga)

Premendo il tasto P viene superato il livello corrente.

TEST DRIVE (Amiga)

Per affrontare le curve a tutto gas senza però andare a schiantarsi contro un muro o volare giù da un burrone basta schiacciare il pulsante del joystick e tirare la leva in diagonale verso l'alto (\ oppure / a seconda della curva) facendo sì che la vostra auto tenga perfettamente la strada.

THE FAERY TALE (Amiga)

Premendo il tasto B apparirà un cigno dorato che vi farà volare velocemente sopra i

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nemici.
Premendo i tasti con le frecce andrete avanti di schema in schema velocemente. Ci sono altri trucchi che il nostro lettore non cita, e lascia a voi il piacere di scoprire...

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE (Amiga)
In questo gioco si può anche usare il mouse, risparmiando così i soldi per un joystick nuovo e (se fossero in vendita) anche un braccio nuovo.

Ed ora, da Antonio 'Tony' Nati di Arzignano (VI), la soluzione di Defender Of The Crown e un paio di password per Bone Cruncher:

DEFENDER OF THE CROWN (ST/Amiga/PC)
Appena caricato il gioco selezionate il primo cavaliere a partire dal basso. Andrà bene se vi viene assegnato un territorio le cui tasse ammontano ai 3 gold, meglio e ancora meglio se vi trovate al centro dell'Inghilterra. Conquistate il territorio più vicino a voi le cui tasse siano proficue. Attenzione, però: invece di mandare tutti gli uomini in battaglia, trasferitene uno solo.
A questo punto siete in possesso del territorio e, a meno che non vi attacchino, nessuno ve lo toglierà... non succede quasi mai.
Adesso dovete comprare una catapulta, e se non avete i soldi sufficienti ripetete la prima fase del gioco.
Avendo la catapulta trasferite tutti gli uomini in campo di battaglia e fatevi aiutare da Robin Hood selezionando la regione di colore verde. A questo punto attaccate un castello, dopo aver trasferito la catapulta nel campo di battaglia.
Attaccato il castello, cercate di distruggere le mura quanto più vi è possibile. Dopo l'attacco, se avrete vinto, tornate al vostro castello e comprate il maggior numero possibile di uomini; cercate quindi di farvi strada attaccando altri castelli con l'aiuto degli allegri compagni.
ATTENZIONE!!! Ricordatevi però che Robin Hood vi può aiutare solamente tre volte.
Se avete eseguito tutto correttamente, dovreste avere un numero abbastanza alto di uomini, quindi potete procedere all'attacco finale dei castelli rimasti (poveretti).
RICORDATE: non selezionate mai i tornei o gli assalti ai castelli; potrebbero costarvi qualche regione.
A questo punto godetevi la scena finale.

BONE CRUNCHER (ST/Amiga)
Eccovi le prime tre password: GOLEMSTENCH, MORPHICLE, GOLEMKILLER.

SUPER MARIO BROS (Nintendo)
Un anonimo lettore di Gragnano rivela: "Dopo il 4° tubo nel primo schema c'è un cespuglio e una montagnetta. Saltate fra la montagnetta ed il cespuglio ed apparirà un fungo: prendetelo, e recuperate una vita extra.
2° livello: dopo il primo burrone saltate subito sulla piattaforma e, quando avrete raggiunto l'ultimo mattone, saltate ancora: apparirà un altro fungo/vita extra.
Inoltre, quando siete sulla piattaforma che porta verso l'alto arrivate quasi in cima e saltate verso l'alto: camminando un po' scoprirete tre tubi sui quali sono segnati dei numeri, e salendo su quello col 4 potrete ridiscendere."

SILK WORM (Tecno)
Federico Allegretti di Terni suggerisce queste strategie vincenti:
1) Se si gioca in doppio è consigliabile che la JEEP distrugga tutti i nemici provenienti dall'alto tenendo le mitragliatrici ad un angolo di 45° e l'elicottero elimini gli obiettivi terrestri.
2) Ogni tanto dovrebbe formare un elicottero. Quando giungono ruotando i vari componenti, se si spara al componente grigio e lo si distrugge si ottengono dei bonus speciali.
3) Quando si giunge al mostro di fine schermo è consigliabile che (per l'elicottero gigante) la JEEP si piazzi perfettamente sotto l'elicottero nemico per una decina di secondi.
Per quanto riguarda il carrarmato gigante, è l'elicottero del giocatore che, tenendosi inclinato, si deve avvicinare all'occhio del carrarmato e sparando di continuo deve distruggerlo.
4) A fine livello, il 3° o il 4° (non ricordo), quando compare il mostro gigante, sparando alla statua di Nettuno si ottiene un bonus di mezzo milione di punti."

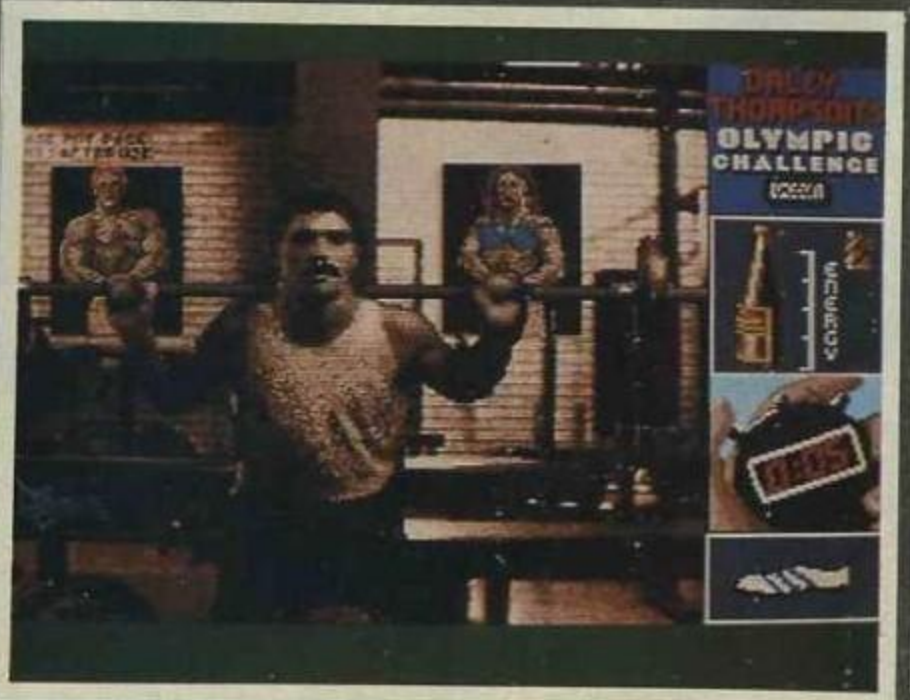
IMPACT (Amiga)
Ecco una serie di codici per Impact, inviati dal già famoso (su Zzap!) Luca Mazzanti di Milano:
11 GOLD
21 FISH
31 WALL
41 PLUS
51 HEAD
61 JUMP (o FORK, come dicono due AtariSTi)
71 ROAD
81 USER

Paolo Sineo di Torino, oltre ad inviarci una dettagliata mappa di Menace (che speriamo di riuscire a ficcare in questo stesso numero), ci manda anche due cheat mode per altrettanti videogames famosissimi:

WIZBALL (Amiga)
Per entrare nello schermo dei colori e mescolarli basta che seguiate le seguenti istruzioni: premete la barra spaziatrice per mettere in pausa il gioco, poi scrivete la parola RAINBOW premendo i relativi tasti, e poi di nuovo fire per ricominciare il gioco. La prossima volta che mettete in pausa il gioco basterà premere la lettera C per mescolare i colori nel calderone.

THUNDERCATS (Amiga)
Se volete terminare questo gioco piuttosto difficile, basterà premere la lettera 'i' per ottenere vite infinite a trilioni!!!

CHELNOV: ATOMIC RUNNER (coin-op)



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

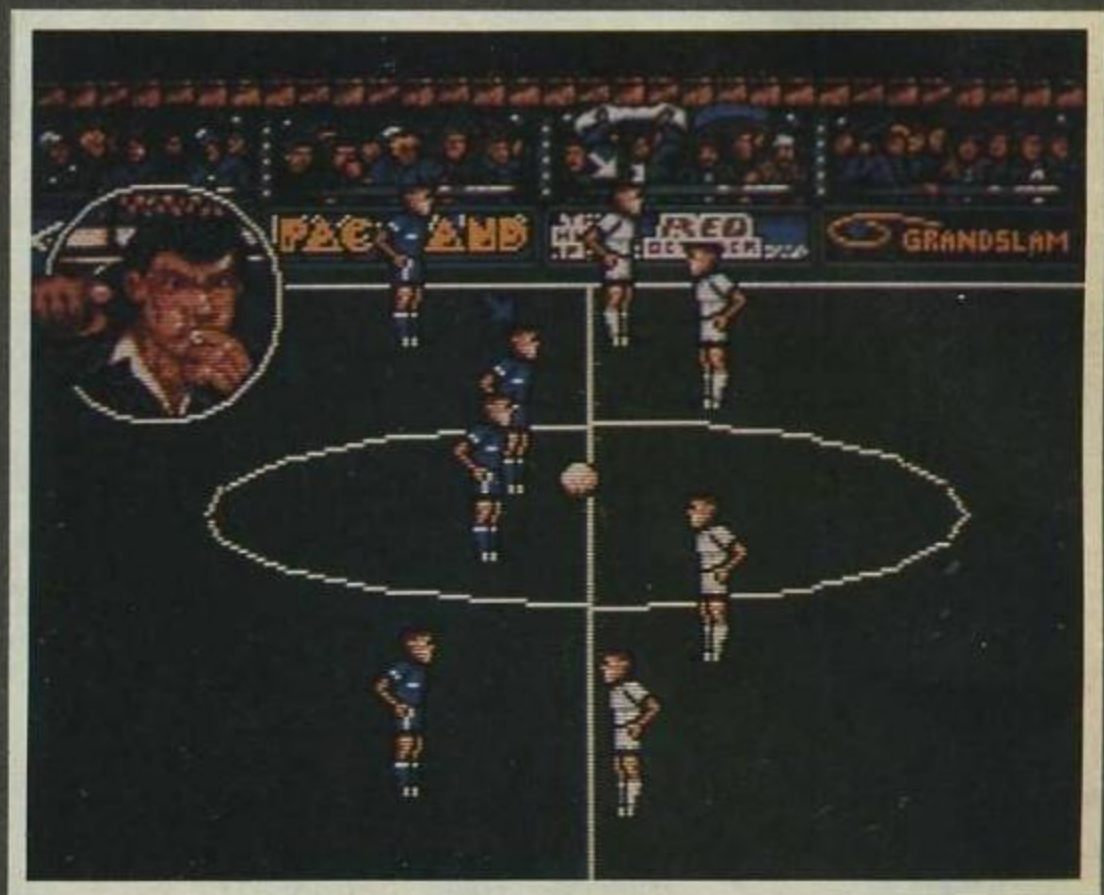
http://www.oldgamesitalia.net/

Marco Cersevani (VCS?), un accanito frequentatore di sale giochi, di La Spezia ha spedito una serie di strategie per questo coin-op recensito sul numero due di TGM, di cui è campione indiscusso (lo ha praticamente terminato). Chi meglio di lui può insegnarvi quindi come arrivare alla fine di Chelnov?

"L'arma più efficace è il laser potenziato al massimo, cioè con 3 UP rossi, 3 UP celesti e 3 UP gialli — fuorché al 6° livello dove conviene prendere le mazze ferrate, con le quali vi potrete difendere meglio sia dai serpenti alati che dal mostro di fine livello. Per quanto riguarda questi ultimi non presentano grossi problemi; per uccidere il primo basta colpirlo a raffica appena si trova a portata di tiro, tenendovi pronti a saltare se non siete molto veloci a sparare. Quanto affronterete il secondo, distruggetegli subito un occhio, aspettate sulla prima piattaforma che esso — dopo aver fatto fuoco contro di voi — faccia due salti; a questo punto saltategli sulla testa e potrete rimbalzare sulla seconda piattaforma: giratevi, quindi, e distruggetegli l'altro occhio. Per distruggere il primo mostro del terzo quadro (infatti nei primi quattro quadri ci sono due mostri: uno intermedio ed uno di fine livello), che vi potrebbe causare qualche problema, seguite questa tattica. Vi comparirà alle spalle sotto forma di Drago: giratevi e sparategli; quando è basso scavalcatelo (se avete il Jump c'è la farete) e andate all'estremità sinistra del quadro continuando a sparare. Aspettate che le due fiamme vi passino sopra, avanzate e saltate di nuovo, giratevi e finitelo. Per passare il quarto round dovrete combattere un'altra volta con la statua (l'altra è nel secondo). Distruggetegli un occhio, e aspettate sotto la prima piattaforma. Quando il mostro vi sale sopra spostatevi, giratevi e accecatelo del tutto; si staccherà la testa che vi verrà addosso; saltate vero l'alto ed essa si sposterà, cosicché potrete spararglì e distruggerla. Anche il pipistrello che incontrerete come avversario alla fine del quinto livello può causarvi qualche problema, ma seguendo questo piccolo consiglio forse ce la farete: aspettatelo all'estrema destra dello schermo, e sparategli quando, aprendo le ali, vi mostra il cuore. Vi schizzerà addosso — saltate e ripetete il processo. E siamo arrivati (il mostro del sesto non è difficile da abbattere) all'osso duro, il capo degli alieni. E' tipo il mostro di Alien, solo che ha braccia che reggono due aste, una testa e niente altro. Dovete colpirlo in testa, evitando le cose putrescenti che vi lancerà addosso, stando pronti a saltare o ad abbassarvi quando vi verrà addosso cercando di colpirvi con i bastoni. Dopo averlo laserato (si dice così?) per un po' volerà via, e voi con lui. Vi ritroverete sulla Statua della Libertà (WOW!): qui non ci sono tattiche precise, ma la cosa migliore è rifugiarsi all'estrema sinistra della statua sparando come forsennati, e poi saltare quando vi viene addosso. Giratevi e continuate a sparare, evitate quello che vi lancerà contrò e vedrete che morirà.

A questo punto guardatevi il bruttissimo schermo finale (vista la presentazione)."

Molto bene, Marco. Vai con gli altri trucchi!!!



Riccardo Cielo ha pensato invece a tutti i suoi colleghi AtariSTi con questa serie di cheat mode:

ARKANOID II: REVENGE OF DOH (ST)

Una volta perse tutte le vite e all'apparizione dello screen di presentazione bisogna premere il tasto CAPS LOCK e poi scrivere DALEY '88. Ora potete cominciare una nuova partita dall'ultimo schermo che avevate raggiunto.

IKARI WARRIORS (ST)

Quando fate un record (almeno 18.000 punti) scrivete FREERIDE al posto del nome ed avrete vite infinite.

LEATHERNECK (ST)

Iniziate il gioco e scrivete CUTHBERTNECK, poi premete il tasto F3 ed avrete vite infinite per tutti i giocatori.

CHUBBY GRISTLE (ST)

Appena caricato il gioco scrivete BUUURRP per un'infinità di vite.

IMPACT (ST)

Come per Amiga (vedi trucco precedente per lo stesso titolo).

ELIMINATOR (ST)

Altre password (ne abbiamo già pubblicate altre sul numero scorso): BOOOB (3° livello) e DOINOK (5° livello).

OUT RUN (ST)

Mentre state giocando scrivete STARION, e potrete accedere ai seguenti cheats: premendo T avrete 10 secondi bonus, premendo S passerete al livello successivo, premendo B avrete l'EXTENDED PLAY e con D... salverete lo schermo di gioco in formato DEGAS. WOW!

GAUNTLET II (ST)

Il modo più semplice per accedere alle stanze segrete è quello di eliminare tutti i nemici nel labirinto e collezionare tutti i 'SUPER SHOT', dirigendosi poi (senza mai sparare) all'EXIT.

MICKEY MOUSE (ST)

Quando appare la schermata di presentazione premete nell'ordine i seguenti tasti: INSERT-6-1-3-1-5-6-8-8-INSERT, e renderete attivi i seguenti cheat mode: premendo F2 avrete una 'secret key' come bonus, premendo F3 completerete subito il livello e combatterete con la strega e con F4 la vostra 'water pistol' sarà di nuovo carica.

BETTER DEAD THAN ALIEN (ST/Amiga)

Con questi codici potrete iniziare da un qualsiasi livello compreso fra il primo ed il venticinquesimo, eccoli in ordine crescente: ELEKTRA, SYZYGY, DRAMBUIE, PLUG, SOPRANO, MAYONNAISE, FAUCET, POTATO, WOOMERA, NARCISSUS, DEBUTANTE, FIRKIN, ACOUSTIC, TRIPTYCH, JABBERWOCKY, WHIMSICAL, CORNUCOPIA, PUNJABI, TIDDLY POM, KEWPIE DOLL, SEPULCHRE, EUPHEMISM, GRAMMARIAN, CROSSWORD, QUARANTINE.

Sotto gli pseudonimi di THE BIG DEAL & P.G. i due

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lettori Federico Bebber e Piovesan Antonio da Treviso ci informano (come se non lo sapessimo, tzeh! tzeh!) che è possibile inserire delle POKE nei giochi per Amiga utilizzando un qualsiasi SECTOR EDITOR (anche di Pubblico Dominio come NEWZAP!, TXED, etc.), cambiando i codici del gioco direttamente nelle tracce del disco (a proposito, grazie per il disk editor e per il 'gioco', ragazzi!). La procedura è abbastanza semplice, ma ricordatevi che non è consigliabile eseguirla sul disco originale, dato che un errore potrebbe costarvi caro (e poi non venite a prendervela con noi o con i due lettori di cui sopra!): individuate il file da modificare (il cui nome è segnato prima dei codici) e, dopo averlo caricato, utilizzate la funzione STRING SEARCH della barra menu per cercare il codice facendolo precedere dal segno di $ (dollaro). Quando l'editor lo avrà individuato cambiatelo col secondo codice, ma senza farlo precedere dal dollaro. Poi date l'ordine di SAVE... e incrociate le dita!

SIDEWINDER: file SIDEWINDER, codici originali "5268000848E7" e "53680008", da sostituire, rispettivamente, con "4E714E7148E7" e "4E714E71".

BUBBLE BOBBLE: file BUBBLE, codici originali "610000B861002FE8" e "4E714E7161002FE8", nuovi codici "6100004461002FA6" e "4E714E7161002FA6"

JOE BLADE: file JOE, codice originale "6500F6800439" da trasformare in "6500F6806006".

Inoltre i due lettori di Treviso hanno spedito anche questi trucchi (sempre per Amiga):

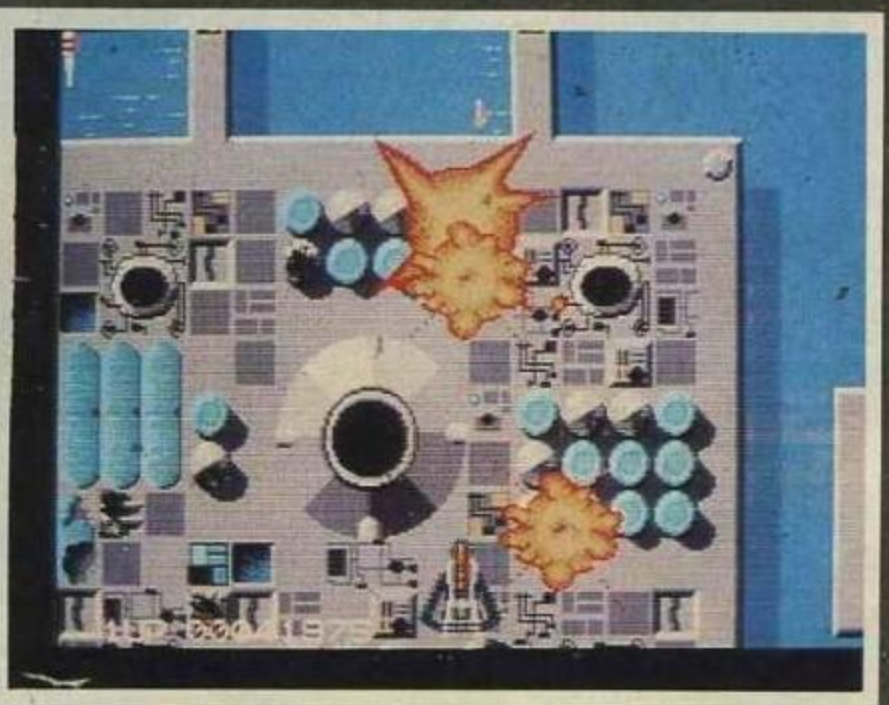
STREET FIGHTER

Per tutti gli avversari di CHINA, JAPAN, USA, U.K. utilizzate in diagonale/sotto/a destra tenendo schiacciato e mollando ripetutamente. Per il 1° avversario della THAILANDIA usate invece questo sistema cercando di incastrarlo sul lato destro. Per il 2° partite saltando e continuate a saltare, e quando spara usate il calcio volante cercando di toccare terra il meno possibile.

F/A 18 INTERCEPTOR

Se caricate il dischetto 'sprotetto' (almeno nella versione posseduta dai nostri due lettori... uhmmm?) il gioco considererà completate le prime 4 missioni e potrete quindi cominciare dalla quinta.

PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOTBALL



Per questo gioco disumano un bel trucco per fare goal: quando avete la palla andate a fare goal in azione solitaria schiacciando più che potete il fire, e quando un difensore vi sta marcando tirate il pallone un po' più lontano — con questo sistema arriverete alla porta avversaria velocemente. Dopo averla raggiunta non provate a tirare in diagonale ma andate contro il portiere: lui si tufferà, voi prenderete la palla e tirerete il goal oppure (se vi piacciono le cose un po' più difficili) potrete cercare di entrare in porta col vostro omino.

THE EMPIRE STRIKES BACK

Quando vi trovate nella sequenza dei cammelli meccanici (i famosi robot dalle gambe lunghe, tanto per capirci) e dei mostri bipedi è molto importante catturare o distruggere (come volete) il maggior numero di robot per avere una delle 4 lettere ottenibili solo in questa sezione del gioco. Nelle sezioni degli asteroidi spostatevi con il mouse nell'angolo a sinistra: lasciandolo in quella posizione dovreste beccare al massimo due asteroidi.

ATTENZIONE: sul prossimo numero troverete un MEGA DOSSIER sull'intramontabile BUBBLE BOBBLE (coin-op version) che stiamo preparando grazie ai consigli ed alle rivelazioni di Silvio Vitali di S. Giorgio di Piano (BO) (praticamente l'autore del 90% del dossier), Aldo Bettoni di Chiari (BS), Alessandro Scalia di Marghera (VE) e 'i sopravvissuti' Alex Cecchetti e Riccardo Bocci di Terni. Non mancheranno altri tips e strategie vincenti per i giochi che hanno invaso i 16-bit, le console e le sale giochi, ma non dimenticate di incrementare la nostra 'tips data bank' inviandoci il materiale che avete realizzato per queste macchine. L'indirizzo è sempre lo stesso: TGM TIPS - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO. Forza!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NERO SU BIANCO

La maggior parte della gente sa cosa desidera in un computer, ma spesso non è facile riuscire a sapere i particolari su chi offre cosa — soprattutto quando l'hardware è circondato dal solito gergo tecnologico che ha da sempre caratterizzato questi prodotti.
Potreste voler passare il resto della vostra vita in una convivenza gioiosa con un Archimedes (come quel lettore di Castellanza (VA) che ci ha scritto ben quattro lettere dal tono delirante sull'argomento), ma sapete di quanti pixel è la sua effettiva risoluzione grafica o quanti accordi musicali è in grado di suonare?
Potreste voler partecipare alla perenne diatriba ST VS Amiga, ma dove pescare i 'fatti'?
Qui, naturalmente, e dopo esservi documentati potete andare dal vostro negoziante e dirgli in faccia "So quello che voglio, per cui dammelo!". E vi possiamo garantire che sono anche degli ottimi argomenti per rompere il ghiaccio durante i party.
Per ognuna delle macchine utilizzate nella redazione di TGM abbiamo elencato:

È lui, il più famoso, il più diffuso: The Big Blue

■ **PREZZO** (in genere quello di listino), IVA compresa dove non specificato — a differenza di quanto avviene in certi rapporti 'informativi'. A volte (o spesso?) i computer vengono venduti in formato di 'pacchi dono' (con software, joystick, etc.) ed i prezzi possono essere molto diversi da un negozio all'altro o da una parte all'altra d'Italia, per cui il modo migliore per saperne di più su questo aspetto della tabella è di rivolgersi ai negozi più vicini, spulciare fra le pagine delle riviste le pubblicità dei negozi o delle ditte che vendono per corrispondenza, oppure dare un'occhiata al mercato dell'usato (quest'ultima soluzione è un po' più rischiosa, naturalmente). In questa ottica non ci assumiamo responsabilità per errori o eventuali variazioni (questa l'ho già sentita), ma invitiamo le case produttrici ad informarci in questo caso.

■ **MEMORIA** — non lasciatevi incantare dalle demo o dalla pubblicità che mostra macchine apparentemente economiche sulle quali girano programmi o giochi megagalattici. Molti computer — l'ST, ad esempio — sono venduti con diverse configurazioni caratterizzate da 'quantità' di memoria differenti e, a causa dei prezzi attuali dei chip di RAM, le memorie vengono a costare parecchio. Questa

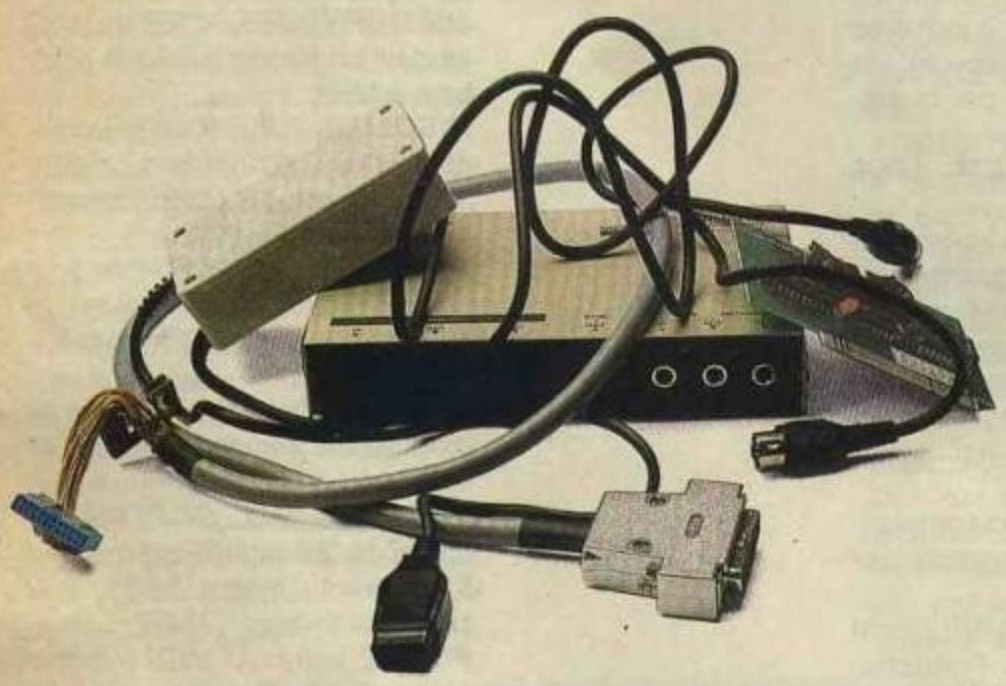
Spesso, nella nostra redazione, i 16-bit lavorano affiancati...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

assume un'importanza particolare quando si tratta di packages che utilizzano grafica digitalizzata o suoni/musica campionati.
La memoria viene misurata in bytes, kilobytes (abbreviato in K; 1K=1.024 bytes), o megabytes (abbreviato in Mb; 1Mb=1.048.576 bytes).
Alcuni modelli di computer più costosi sono dotati di hard disk interni. Questi ultimi sono di grande utilità quando si utilizza molto di frequente del software applicativo, dato che i programmi possono essere caricati molto più velocemente che non tramite floppy disk. Ma se l'acquirente è semplicemente un videogiocatore, l'hard disk rappresenta soltanto uno spreco di denaro.

■ **MICROPROCESSORI** — le caratteristiche importanti di un microprocessore sono a) la lunghezza di parola (word lenght) e b) la velocità. Ricodiamoci che per 'parola', in informatica, intendiamo una quantità di bit (binary digit, ovvero cifra binaria). Una notevole lunghezza di parola ed un'alta velocità possono significare che rappresentazioni grafiche anche complesse si muovono molto velocemente (e che le operazioni numeriche in applicazioni come database o fogli elettronici sono anch'esse accelerate di molto).
La lunghezza di parola è in genere pari a 8, 16 o 32 bit — una macchina a 16-bit può elaborare in una sola volta il doppio di dati di una macchina a 8-bit. La velocità viene misurata in megahertz (MHz), che sta a significare 'milioni di bit elaborate al secondo'.
Per cui una macchina come il Sinclair Professional PC, dotata di un microprocessore a 16-bit che funziona a 8MHz, mastica ogni secondo 8 milioni di parole, lunga ognuna 16 bit.
La maggior parte dei personal computer possiede un unico microprocessore che fa girare il software; alcuni, come l'Amiga, hanno anche dei microprocessori 'dedicati' per gestire grafica e suono, in modo da rendere più veloce l'elaborazione dei dati.



Qui sopra: è meglio controllare che un computer abbia tutte le 'porte giuste' se si vogliono evitare situazioni di questo genere...

■ **RISOLUZIONE** — ovvero il numero di pixel sullo schermo (non vorrete che ci mettiamo anche a spiegare cos'è un pixel, adesso?). Alta risoluzione significa un grafica molto più definita (dettagliata) e quindi più realistica.
La risoluzione (grafica) viene misurata con due cifre: il numero di linee di pixel orizzontali e verticali che attraversano lo schermo, sotto forma di moltiplicazione (Es. 512x128).
Tuttavia, una più alta risoluzione permette l'utilizzo contemporaneo di un minor numero di colori sullo schermo, dato che essi portano via molta memoria. In questa ottica abbiamo riportato, in ogni tabella, la quantità di colori disponibili su schermo in ognuno dei casi.

■ **PALETTE CROMATICA** — il numero totale dei colori disponibili sul computer (anche se non tutti nello stesso tempo!).

■ **SUONO** — i fattori importanti sono in questo caso i canali (il numero di toni diversi eseguibili nello stesso tempo) ed ampiezza di tono (misurata in ottave — un'ottava può essere descritta come la distanza, ad esempio, di un MI dal successivo sulla tastiera del pianoforte).
Una maggiore quantità di canali garantisce un suono più ricco e meno metallico.

■ **VIDEO** — La maggior parte dei computer è collegabile ad un televisore oppure a un monitor, per mezzo di un cavo che va ad inserirsi in una determinata presa.
Oggi, la maggior parte degli output per monitor sono di alta qualità in standard RGB. Ma alcune macchine più vecchie (come i BBC, ad esempio) utilizzano un uscita in video composito, che non permette una così alta risoluzione grafica.

■ **FORMATO DEL SOFTWARE** — il software giunge sotto forma di cassette, dischi o cartridge (queste ultime tipiche delle console, ma presenti anche per l'MSX). In genere, questo non è un aspetto tenuto molto in considerazione — se la macchina è abbastanza famosa, ci saranno sicuramente delle software house che produrranno del software per essa.
Ad esempio, se state per acquistare un PC compatibile, potrebbe essere più saggio acquistarne uno con drive da 3,5 pollici — i dischi da 5,25 pollici stanno diventando rapidamente impopolari, e fra non molto il software distribuito in tale formato potrebbe esaurirsi.
Inoltre, se avete intenzione di fare qualcos'altro oltre che giocare, assicuratevi che il drive abbia una buona capacità di formattazione (ovvero che sul disco, dopo l'operazione, sia disponibile una buona quantità di spazio). Potrebbe rivelarsi frustrante realizzare un capolavoro da 450K avendo a disposizione soltanto un Atari 520 STFM — certo, la memoria potrebbe contenerlo, ma i dischi formattati da questa configurazione hanno una capacità di soli 360K.
Sul prezzo dei dischetti ci si potrebbe scrivere un libro, dato che ognuno fa il prezzo che vuole: in generale quelli da 3,5 pollici hanno un prezzo che va dalle 2.000 alle 7.000 lire, ma è possibile trovarne a meno (i cosiddetti 'bulk', ovvero non marcati) o anche più costosi (certificati doppia faccia/doppia densità, etc.).

■ **PORTE** — Joystick, stampanti, modem, mouse, apparecchiature musicali MIDI, drive esterni, etc. vengono collegati tutti al computer attraverso delle porte (o ingressi). Assicuratevi che il modello da voi scelto abbia tutte le porte che vi servono — e dato che stiamo parlando

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'Archimedes, il primo Personal Computer a 32-bit

di negozianti, non accettate mai come risposta un 'probabilmente'.

■ **SOFTWARE** — E' ormai ovvio e risaputo ma... se quell'incredibile meraviglia di macchina ultraveloce è inutile se non c'è qualche gioco chè può girare nella sua RAM!

32-BIT

ACORN ARCHIMEDES

PREZZO: i modelli più economici vanno da 1.717.000 di lire+IVA per l'Archimedes 305 — che comprende la tastiera (con unità centrale, naturalmente), mouse e un disk drive — ai 6.805.000 di lire+IVA per l'Archimedes 440 che comprende anche un monitor a colori.
MEMORIA: i modelli della serie 305 possiedono 512K, mentre quelli della serie 310 dispongono di 1Mb e quelli della serie 440 vantano ben 4Mb di RAM.
MICROPROCESSORE: ARM 32-bit della Acorn, a 4MHz. La tecnologia RISC (Reduced Instruction Set Computing, ovvero Elaborazione con Insieme Ridotto di Istruzioni) aumenta di molto la velocità del microprocessore ma il suo reale valore è ancora in discussione.
RISOLUZIONE: 320x256 (fino a 256 colori su schermo), 640x256 (fino a 16 colori contemporaneamente) e 640x512 (fino a 16 colori, ma è richiesto un monitor di tipo multisync). Ha un grosso potenziale per la grafica.
PALETTE CROMATICA: 4.096 colori e sfumature.
SUONO: 16 canali (8 sinistri e 8 destri), con un'ampiezza di 6 ottave. Possiede un altoparlante incorporato ma è disponibile anche un output stereofonico. L'eccezionale chip audio non ha niente da invidiare a molti sintetizzatori economici.
VIDEO: uscite in video composito ed RGB. Nessuna uscita per TV.
FORMATO SOFTWARE: dischi in formato 3,5 pollici. Formattazione 800K.
PORTE: ingresso mouse a 9 pin, uscita stereo per spinotto da 3.5mm, seriale RS432. Porta parallela in standard Centronics. Interfaccia I/O. Uscita video IEC 320. DIN a 64 contatti. Porta di espansione 41612. Ma se volete un'interfaccia midi dovrete acquistarla a parte per una cifra intorno alle 200.000 lire.
SOFTWARE: a dispetto delle malelingue e di oscure previsioni, sono già disponibili 200 titoli in totale per l'Archimedes — ma solo 13 giochi a conti fatti! Fra questi Terramex, il famoso Zarch ed il nuovo Conqueror dello stesso autore. Terramex ha bisogno, per poter funzionare, di un modello 310, ma la maggior parte gira sul 305. Ci sono dei 'construction kit' per realizzare giochi arcade e avventure, degli incredibili programmi di grafica ed un essenziale package musicale (l'EMR Arpeggio Music System).

16-BIT

ATARI ST

PREZZO: il 520 STFM è sparito anche dai listini, il 1040 STF costa 949.000 lire+IVA. Entrambi sono dotati di drive incorporato. A volte (soprattutto in Inghilterra) venduto assieme ad un 'pacco dono' ricco di titoli software. Esiste inoltre il Mega ST2 (1.750.000 lire+IVA con monitor monocromatico) ed il Mega ST4 (2.390.000 lire+IVA con monitor monocromatico).
MEMORIA: i modelli 520 hanno 512K, i 1040 un Mbyte, il Mega ST2 ne possiede 2Mb ed il Mega ST4 4Mb.
MICROPROCESSORE: su tutti i modelli un Motorola 68000 a 16-bit e 8 MHz.
RISOLUZIONE: 640x400 in monocromia, 640x200 in 4 colori e 320x200 con 16 colori contemporaneamente.
PALETTE CROMATICA: 512 colori e sfumature.
SUONO: 3 canali, 8 ottave via TV o monitor.
VIDEO: RGB, uscita TV sui modelli 520 e annunciata sui modelli 1040.
FORMATO DEL SOFTWARE: dischi da 3,5 pollici, col modello 520 che formatta 360K, e il 1040 che formatta 720K.
PORTE: ingresso MIDI in/out a 5 pin. RGB. Seriale per modem. Due porte per mouse e joystick. Ingresso per cartridge. Presa per secondo disk drive e per Hard Disk. Ingresso TV (solo sul modello 520, al momento).
SOFWARE: la produzione di software per l'ST è andata rapidamente crescendo per tutto il 1988. La maggior parte dei nuovi giochi per 8-bit vengono convertiti anche per l'ST. Sebbene il chip audio sia discreto se paragonato a quello del C64 o dell'Amiga, l'ST domina il mercato musicale grazie alla sua porta MIDI incorporata.

COMMODORE AMIGA

PREZZO: l'Amiga A500 che incorpora un disk drive, viene

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

venduto ad un prezzo di listino di 950.000 lire+IVA, ma è disponibile anche in un'offerta che comprende un 'pacco software' e il modulatore TV ad un prezzo di poco superiore. L'Amiga A1000 è reperibile solo nel mercato dell'usato. L'Amiga A2000 parte da 2.005.000 lire+IVA (con mouse ed un disk drive come gli altri modelli). Esiste anche una configurazione con A2000, monitor e hard disk.

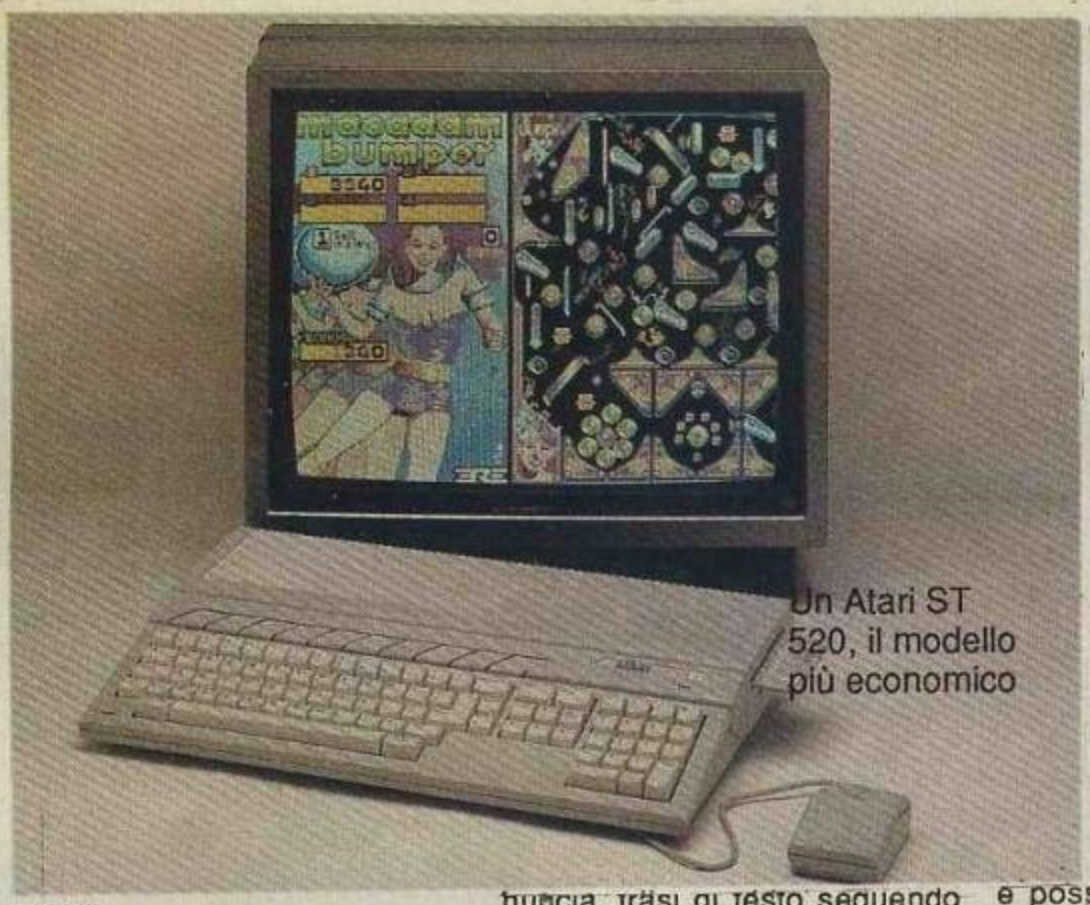
MEMORIA: il modello A500 possiede 512K, il modello A1000 ne possiede 256K e l'A2000 invece ha 1Mb di memoria.

MICROPROCESSORE: Motorola 68000 a 16-bit, 7.14 MHz. Il microprocessore funziona un po' più lentamente rispetto a quello dell'ST, ma i chip dedicati al suono, alle funzioni video ed alla grafica rendono effettivamente l'Amiga più veloce dell'ST nei giochi.

RISOLUZIONE: Diversi modi da 320x200 (32 colori) a 640x400 (16 colori contemporaneamente). Alcuni programmi grafici consentono un modo aggiuntivo HAM (Hold And Modify) che permette di avere 4.096 colori nello stesso momento.

PALETTE CROMATICA: 4.096 colori e ombreggiature.

SUONO: 4 canali, ampiezza di 9 ottave. Output stereo attraverso monitor, TV o impianto HI-FI. Un sintetizzatore incorporato 'pronuncia' frasi di testo seguendo (spesso in modo ridicolo) la pronuncia inglese.



Un Atari ST 520, il modello più economico

VIDEO: non ci sono uscite TV ma è disponibile un modulatore separatamente. L'output è di tipo RGB verso un relativo monitor.

FORMATO DEL SOFWARE: dischetti da 3,5 pollici. Formatta fino a 880K.

PORTE: uscita audio sinistra e destra, due ingressi per mouse/joystick, seriale RS232, parallela Centronics, RGB, disk drive aggiuntivo, video composito monocromatico, bus di espansione. Nessuna porta MIDI— un grave handicap per i musicisti.

SOFTWARE: ce n'è sempre di più, ma sul fronte dei giochi l'Amiga è ancora dietro l'ST e i computer a 8-bit. Sono disponibili oltre 1.000 programmi gestionali e applicativi.

PC COMPATIBILI

NOTA: il PC originale fu prodotto dall'IBM nel 1982. Ma nonostante l'IBM sia ancora la più grande casa produttrice di PC, con una fetta del 28% del mercato per quanto riguarda le vendite, dozzine di altre case producono e vendono 'cloni' del PC che spesso vengono considerati molto più convenienti ed altrettanto idonei.

PREZZO: i prezzi si aggirano intorno al milione di lire (IVA compresa) ma è possibile, in questo settore, trovare di tutto, dato che non mancano PC compatibili di marche prestigiose (Commodore, Atari, Amstrad, Olivetti, etc.) e non, e inoltre si raggiungono cifre anche colossali a seconda della configurazione (per esempio il Compaq DeskPro 386, a 17.500.000 lire+IVA di listino).

Fra i modelli più abbordabili è da ricordare comunque il Commodore PC1, l'Olivetti Prodest PC1, l'Atari PC1 e l'Amstrad PC1512, tutti nelle configurazioni base e con monitor monocromatico (i PC vengono venduti molto di frequente insieme ad un monitor a fosfori verdi/ambra). Se volete avere un'idea generale dei prezzi vi consigliamo di comprare un numero di MC Microcomputer e scorrere i listini in fondo alla rivista.

MEMORIA: da 256K in su; è consigliabile comunque un PC con almeno 512K.

MICROPROCESSORE: i PC compatibili vengono spesso descritti come dei 16-bit, ma ci sono in effetti anche dei modelli a 8-bit e a 32-bit. I primi PC utilizzavano l'Intel 8088 a 8-bit; la maggior parte, oggi, utilizza l'Intel 8086 a 16-bit; e quelli della nuova generazione, molto più costosi, 'montano' un Intel 80286 a 16-bit o un 80386 a 32-bit.

La velocità operativa sui modelli più economici va da 4,77 MHz (es. il Commodore PC1) agli 8 MHz (es. l'Amstrad PC 1640).

RISOLUZIONE: progettato in origine per essere una macchina d'uso gestionale, il PC era

Un Commodore Amiga A500, circondato da software, monitor e stampante

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un PC compatibile dell'Amstrad: il PC 2086

dotato di una grafica alquanto primitiva. Tuttavia oggi sono disponibili tre standard grafici a colori.
Importante: il software scritto per funzionare con un determinato standard girerà correttamente soltanto su macchine dotate di quello standard!
Gli standard grafici più diffusi sono:

■ **CGA** (Colour Graphics Adapter) a 320x200 (4 colori) o 640x200 (monocromatico);

■ **EGA** (Enhanced Graphics Adapter) a 640x200 ('modo 200 righe', 16 colori) o 320x350 ('modo 350 righe', anch'esso a 16 colori) oppure 640x350 (monocromatico):

■ **VGA** (Video Graphics Array) a 640x480 (16 colori). Tuttavia questa scheda è piuttosto rara, e non funziona con i normali monitor RGB.

Alcuni PC compatibili montano schede CGA, EGA o VGA — sta a voi scoprire quale — ed è possibile acquistare schede grafiche 'aggiuntive' (o 'display adapters') a prezzi piuttosto contenuti.
Esistono anche alcuni standard grafici abbastanza oscuri che comprendono l'Hercules e l'MDA — entrambi funzionanti soltanto in modo monocromatico.
PALETTE CROMATICA: l'EGA ha 64 colori in tutto, la CGA ne ha 16.
SUONO: un solo canale, ma la velocità del microprocessore permette di produrre un suono 'finto' di tre canali. Non è comunque stata concepita come una macchina musicale, questo è certo.
VIDEO: nessuna porta TV. In genere l'output è tramite RGB oppure monocromatico video-composito.
FORMATO DEL SOFTWARE: i modelli più vecchi in genere hanno uno o due drive da 5,25 pollici, ma sta prendendo sempre più piede il formato da 3,5 pollici. La formattazione è di 360K, ma alcuni drive riescono a formattare anche il doppio.
PORTE: variano di modello in modello. La maggior parte possiede comunque porte di espansione, seriale RS232 e parallela Centronics.
SOFTWARE: un numero mostruoso di utility — wordprocessor, etc. (grazie agli oltre 24 milioni di utenti PC in tutto il mondo). Ed anche più giochi di quanto non si creda, soprattutto per il gran numero di videogiocatori MS DOS in America. Tuttavia, il discreto display grafico e il sonoro scadente sono pur sempre dei problemi, e se i videogiochi, la grafica e la musica sono le cose che ricercate di più in un computer un PC è sconsigliato. Se avete intenzione di acquistare un PC per un uso 'serio', controllate sempre quale versione dell'MS-DOS o PC-DOS (sistema operativo su disco) vi viene consegnata insieme alla macchina — versioni primitive precedenti all'MS-DOS 3.2 o PC-DOS 2.X potrebbero causare dei problemi.

CONSOLE

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PREZZO: la versione standard comprende la console, due game controller (utilizzati al posto del joystick) e un gioco su cartridge a 299.000 lire. Esistono altri accessori come la pistola ottica a 139.000 lire completa di gioco e il robot, anch'esso completo di software, a 159.000 lire.
MEMORIA: non si conosce, ma le cartridge hanno per la maggior parte 256K.
PROCESSORE: 8-bit.
RISOLUZIONE: 256x240 (fino a 52 colori in contemporanea).
PALETTE CROMATICA: 52 colori e sfumature.
SUONO: suono su 3 canali compresa la sintesi vocale con emissione attraverso Tv o moni-

Il Nintendo Entertainment System

... CONTINUA A PAG. 82

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSA SUCCEDE IN SALA GIOCHI?

Quando non si sta divertendo come un matto a giocare con R-Type 2 sulla PC Engine della redazione, il nostro infaticabile Robin Hogg è in giro a curiosare per le sale giochi del Regno Unito. Cosa avrà scoperto di bello questa volta?

Coin-Op News

BUONE notizie per i possessori di console Nintendo: la divisione software della Atari Games ha aperto una divisione chiamata **Tengen Japan** che si occuperà dello sviluppo delle versioni per Nintendo dei prossimi coin-op Atari. La Tengen è la responsabile di parecchi dei recenti successi **Atari**, fra i quali i superbi *Toobin', Xybots ed A.P.B.*.

Parlando di Atari, abbiamo visto una versione in anteprima del loro nuovo gioco *Cyberball*. La cosa funziona come una versione futuristica dell'*Orcbowl* di cui ogni mese vi parlano i nostri amici della D.W. Software, e si svolge come una partita di football americano fra robot armati che si passano una bomba termonucleare invece che una palla. Giocabile da una a quattro persone, sembra sarà il successo dell'anno appena iniziato.

Ma le novità per l'anno nuovo sono moltissime e interessanti... peccato che per questo numero lo spazio, come sempre, è quello che è (cioè poco, maledizione!).

Lo schermo finale di *The Last Apostle*, una delle novità di questo periodo

THE NEW ZEALAND STORY

Taito

Dopo aver visto che produrre giochi "carini" è una buona idea (*Bubble Bobble 1* e *2*, tanto per fare un esempio), alla Taito hanno pensato bene di continuare su questa strada con un coin-op il cui titolo ha già terrorizzato due dei nostri redattori.

The New Zealand Story non è ambientato né nel futuro né nel passato, ma ci porta direttamente agli antipodi dove vivono i Maori ed è facile trovare un geyser dietro ad ogni angolo - in Nuova Zelanda.

Qui gli uccelli kiwi vivono in armonia, anche se qualcuno si ostina a scambiarli per dei frutti con la polpa verde ed un malefico e gigantesco leopardo blu è venuto dal nord e li ha rinchiusi tutti tranne uno.

Voi siete proprio l'innocente palla di piume gialle chiamato Tiki, ed il vostro compito è di liberare i vostri amici.

In ogni livello lo scopo è di raggiungere la gabbia in cui viene tenuto prigioniero uno degli altri kiwi, che normalmente si trova in posti assurdi. I cattivi, che nascondono dietro alle simpatiche apparenze una cattiveria incredibile (sennò che cattivi sarebbero?) vanno eliminati con le armi che si possono raccogliere un po' dappertutto, oppure utilizzati come dei trampolini per raggiungere posti altrimenti inaccessibili.

L'azione è simile ed ha lo stesso fascino di altri giochini del genere come *Rainbow Island* o *Bubble Bobble*, ed il punto forte del gioco è naturalmente la sua notevole giocabilità.

In questo periodo caratterizzato da titoli ultraviolenti come *Operation Wolf*, *TNZS* rappresenta qualcosa di veramente notevole, e vi consigliamo di provarlo almeno

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

una volta: vi potrebbe capitare quel che è successo ad un nostro redattore, che riteneva "cretini e disgustosi" i cute games sino a quando non ha dovuto per ragioni di lavoro provare *Bubble Bobble*, e non se ne è staccato prima di averlo finito!

Ghouls'n'Ghosts

Capcom [PREVIEW]

Utilizzando le nuove tecnologie CP, il seguito al famosissimo *Ghosts'n'Goblins* è un gioco a dir poco sconvolgente, ed una notevole variazione dal suo predecessore. Quel che rimane del programma originale è poco più dello stile di gioco e dell'aspetto del personaggio principale, e *Ghouls'n'Ghosts* colpisce soprattutto per le sue meraviglie grafiche che erano state viste in forma sperimentale in *Forgotten Worlds*.
Diventato ormai un re, il cavaliere Arturo si trova impegnato in un nuovo tentativo di liberare la sua bella dalle demoniache forze che l'hanno nuovamente rapita. Avendo avuto tre anni a disposizione per studiare le loro difese, i cattivi che si trova davanti questa volta sono qualcosa di incredibile.
Stavolta non vengono usati solo sei diversi tipi di armi, ma anche la magia. Questa utilizza un metodo di costruzione progressiva sul genere di *R-Type*, e non è solo spettacolare da vedere ama inconcepibile nella sua devastazione. Arturo salta da una piattaforma all'altra, sale e scende scale, sconfigge mega-cattivi (date un'occhiata alle foto per vedere sino a che misure arrivano!) e crea un sacco di confusione in ogni livello come e meglio che nel suo primo gioco.
L'azione frenetica del primo *Ghosts'n'Goblins* è tutta lì, ma con nemici molto più difficili da sconfiggere e sezioni terribilmente impegnative.
Ghouls'n'Ghosts è decisamente il miglior titolo Capcom mai prodotto, e ci vediamo già le code nelle sale giochi per poterlo provare...

▼ *Una succosa novità per tutti i fans del glorioso* Ghosts'n'Goblins: Ghouls'n'Ghosts ▲

GANG BUSTERS

Konami

Dopo *The Main Event* la Konami sembra stare scadendo un po' nella produzione di coin-op. *Thundercross* non è certo il più grande successo delle sale giochi, ed *Hot Chase* potrebbe non sopravvivere al confronto con *Power Drift* della Sega o *Chase HQ* della Taito. Persino la serie dei *Nemesis* sembra essere un po' passata di moda.
La stessa cosa si può dire di quest'ultima macchina chiamata *Gang Busters*. Due poliziotti (che ricordano stranamente certe scenette di Stanlio ed Ollio) sono di pattuglia a Crimesville USA - la città più "dura" del mondo. Questa sarà forse un'idea relativamente nuova nel mondo dei coin-op, ma anche un concept innovativo non solleva questo gioco dal suo datatissimo stile di gioco alla Commando.
Dei criminali stanno girando liberamente per la città ed è compito di uno o due poliziotti fermarli. Criminali, spacciatori, rapinatori ed altri cittadini dalla parte sbagliata della legge persistono nel cercare di eliminare i due eroi, ma una bella scarica di piombo rovente li convincerà a cambiare idea. Oltre che raggiungere il livello successivo, lo scopo del gioco è di arrestare i capi banda che se ne vanno in giro con delle borse piene di denaro rubato - che vanno raccolte e depositate in una camionetta della polizia che passa di tanto in tanto in modo da acquistare cosi armi più potenti.L'azione parte da

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

un fetido molo, prosegue per le strade della città ed altri schermi che non rappresentano una scelta molto brillante di fondali.
Il gioco è comunque graficamente accettabile, e non manca di un paio di tocchi umoristici. Se volete un gioco poliziesco veramente divertente provate *A.P.B.* della Atari, mentre se vi piacciono i buoni remix di idee vecchiotte anche questo giochino non vi dispiacerà.
Capisco come i giochi alla *Commando* possano ancora piacere, ma bisogna ammettere che hanno bisogno di idee nuove per poter sopravvivere. Con *Gang Busters* non c'è niente che vi tenga realmente incollati allo schermo, e l'aggiunta del secondo giocatore e di alcune sezioni a scorrimento orizzontale possono essere dei piccoli tocchi che riescono a rendere meno tragico un gioco decisamente deludente.

ROBOCOP

Data East [Preview]

La Ocean ha appena pubblicato la sua versione del computer game relativo a questo personaggio, e con le videocassette uscite da poco sul mercato questo non poteva essere il momento migliore per far uscire un coin-op ispirato al film.
Ambientato a Delta City, *RoboCop* presenta una specie di Judge Dredd metallico nei suoi giri di pattuglia per la città, freddando tutti coloro che non gli vanno particolarmente simpatici.
L'influenza di *Dragon Ninja* è evidente durante tutto il gioco mentre il personaggio principale si muove lungo dei fondali urbani a scorrimento orizzontale disastrati dalla criminalità imperante.
Se avete visto il film, riconoscerete un sacco di scene: il garage, la fabbrica di droga e persino la sede centrale della Omni Consumer Products. Con le capacità grafiche del team della Data East usate al massimo, l'impatto visivo è impressionante.
Delle armi extra racimolabili lungo il percorso migliorano la potenza di fuoco del ciber-poliziotto contro maniaci armati di seghe elettriche, coltelli, ed altre amenità o che cavalcano rombanti motociclette. Anche se l'idea non è delle più originali, le armi extra hanno lo stesso effetto devastante del film - e definiscono bene la parola "Ultraviolenza".
Tra un quadro e l'altro il RoboCop se la deve vedere con un rapinatore che tiene una donna indifesa come scudo, e mostrare la sua abilità di tiratore scelto in una sequenza in 3D. Queste sezioni aggiungono vita a quello che potrebbe altrimenti essere un gioco un po' ripetitivo.

Il confronto con l'ED209 è veramente spettacolare, ed il nostro gigantesco cyborg sembra minuscolo a confronto del droide da battaglia, in una scena in tipico stile "ecco l'ultima speranza della Terra che distrugge l'enorme nave madre dei nemici".
Se vi è piaciuto il film (e sono pochi quelli a cui non è piaciuto), sarete affascinati dal coin-op. La presentazione è semplicemente superba, con la figura imponente del Robocop che appare dalle ombre brandeggiando la sua enorme pistola. In egual modo, la musica ed il parlato sono stati tratti direttamente dal film. Grandioso.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tor videocomposito.
VIDEO: TV oppure monitor videocomposito con presa separata per l'audio.
FORMATO DEL SOFWARE: speciali cartridge non cancellabili della Nintendo. Nonostante alcuni sforzi da parte di note case di software indipendenti, non è disponibile alcuni titolo su disco o cassetta per la console. Il produttore giapponese realizzò una volta un disk drive, ma il progetto fu abbandonato a causa della pirateria.
PORTE: porta per game controller, per cartridge, per TV e monitor audio/videocomposito.
SOFTWARE: soltanto giochi, con prezzi tra le 47.000 e le 85.000 lire, a seconda dei titoli. Fino ad ora è stato distribuito poco software in Italia (ma sono sì abbiamo accontentato tutti quelli che ci stanno telefonando da alcuni mesi!)
MEMORIA: quelli della NEC, la casa produttrice giapponese, sono molto riservati. Si pensa che sia molto ampia.
MICROPROCESSORE: anche questo è top-secret. Si suppone sia un chip 8-bit appositamente progettato, sebbene alcune fonti lo danno come un 16-bit.
RISOLUZIONE: 320x256 (fino a 32 colori di fondo e 32 colori per gli sprite nello stesso istante).
PALETTE CROMATICA: 512 colori e sfumature.
SUONO: 6 canali attraverso TV o monitor.
VIDEO: TV o monitor (attraverso l'interfaccia inclusa).
FORMATO DEL SOFTWARE: speciali cartridge a sola lettura — niente dischi o cassette. In Giappone cominciano ad apparire i primi giochi su CD-ROM.
PORTE: slot per le cartridge, una porta joystick, una grossa porta di espansione (probabilmente per collegare due PC Engine nei giochi in doppio).
SOFTWARE: soltanto giochi. In Gran Bretagna sono disponibili una dozzina di titoli.

La PC Engine, una della nuove console giapponesi

in arrivo nuovi titoli), mentre in Giappone e negli USA sono disponibili centinaia di titoli famosissimi. Nel Regno Unito la Nintendo ha promesso la commercializzazione di almeno due nuovi titoli al mese, e per quanto riguarda l'Italia vi sapremo dire qualcosa molto presto.

PC ENGINE

PREZZO: in Inghilterra una cifra pari a 175 Sterline (400.000 lire circa) per la console, l'alimentatore, un joypad e l'interfaccia monitor (RGB o SCART). Disponibile solo tramite: Micro Media, 32 Claygate Road, Wimblebury, Staffordshire WS12 5RN. (e co-

Il Sega Master System al completo

SEGA MASTER SYSTEM

PREZZO: la console completa di game controller e un gioco si aggira sulle 299.000 lire (l'unica fonte a cui ci siamo potuti rivolgere è stato il nostro inserzionista, la Sterlino di Bologna, per cui i prezzi possono variare, anche se non di molto).
RISOLUZIONE: 256x192 (fino a 64 colori contemporaneamente).
PALETTE CROMATICA: 64 colori e sfumature.
SUONO: su 3 canali attraverso la TV o un monitor.
VIDEO: TV o monitor.
FORMATO DEL SOFTWARE: cartridge o ROM-CARD di tipo a sola lettura — niente dischi o cassette. In genere il prezzo delle ROM-CARD è di 39.000 lire circa, mentre le cartucce si aggirano sulle 75/79.000 lire.
PORTE: slot per le cartridge, due ingressi per game controller, ingresso TV, ingresso monitor (tipo DIN) e porta di espansione.
SOFTWARE: solo giochi, per la maggior parte conversioni di giochi da sala Sega.

ATTENZIONE: *questa sezione tecnica è — per diversi motivi non dipendenti dalla redazione — incompleta. Ci scusiamo soprattutto con gli utenti di MSX2, ma stiamo raccogliendo le caratteristiche tecniche di tutte le principali marche per stilare una tabella come si deve. La sezione Nero su Bianco verrà comunque aggiornata anche in caso di nuovi ingressi sul mercato, e preghiamo tutti voi di segnalarci eventuali mancanze o errori, naturalmente basandovi su dati ufficiali ed accurati. Fatevi sentire!*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

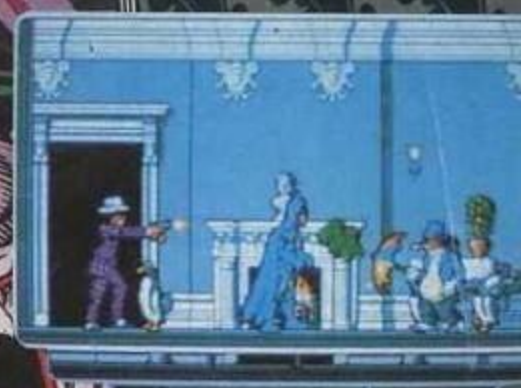
http://www.oldgamesitalia.net/

BATMAN IS AV
ON YOUR HOME MICRO

BATMAN

THE CAPED CRUSADER

HA HA HA HA HA HA HA HA



BATMAN TM & © 19
DC COMICS IN

CASSETTE
SPECTRUM AMSTRAD
COMMODORE
£9.95

ocean

WAKELIN

http://www.oldgamesitalia.net/

ia da: LEADER Distribuzione - V. Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le ambizioni degli atleti da tutti gli angoli della Terra culminano in questi campionati. E'qui, infatti, che il fior fiore dell'élite sportiva si è radunato, in questa occasione irripetibile, per conquistare i titoli piu ambiti che siano noti all'uomo.

Ora la Epyx ti offre la possibilità di competere con i migliori sportivi del mondo in otto gare sportive che metteranno alla prova i... coraggio ed ardimento, spinti... limite assoluto!

Devi usare movimenti delicati e veloci. Avrai bisogno della massima accuratezza e di nervi di acciaio. Ti occorreranno forza, resistenza, abilità artistiche e fisiche. E soprattutto, dovrai avere il desiderio e la risolutezza di vincere!

THE GAMES™

SUMMER EDITION

CBM64

IBM PC

CBM64

La ricerca della medaglia d'oro è cominciata.
Fra te e la vetta più alta della fama sportiva, otto eventi ardui ed eccitanti! Sulla pista, unisci velocità, forza e ritmo nell'esplosiva CORSA AD OSTACOLI. Ed ora impegnati in una prova spettacolare di semplice forza umana, mentre competi per la massima distanza nel LANCIO DEL MARTELLO. E poi mira sempre più in alto con il SALTO CON L'ASTA. Compi uno sforzo estremo per superare quella sbarra ad un'altezza ormai impossibile!

Ora prendi fiato. Ci avviamo verso la palestra e gli ANELLI. Una prestazione ginnica unica, in cui sono indispensabili un controllo ed una forza supremi. Qui puoi quindi competere alle PARALLELE ASIMMETRICHE, l'avento del nastro azzurro.

CBM64

LA VOLATA SUL VELODROMO ti vedra preso in una dura battaglia fisica e psicologica. E poi l'evento forse più snervante — il TUFFO DAL TRAMPOLINO. Dovrai proprio prepararti psicologicamente per questa gara!

Ed infine l'ARCO. Calmo. La mira deve essere accuratissima e il braccio non deve muoversi. Riuscirai a conquistare ancora un'altra medaglia?

IBM PC

IBM PC

CBM64

- Otto gare durissime
- Scelta fra una gara con piu giocatori o contro il computer

EPYX®

1988 Epyx Inc. Tutti i diritti riservati. Epyx è un marchio registrato No. 1195270. Tutte le inquadrature sullo schermo sono tratte dalle versioni CBM64 e PC IBM. I grafici possono variare su altri computer.
Fabbricato e distribuito su licenza della Epyx Inc. dalla U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, Inghilterra B6 7AX.

ible per: CBM 64/128 • Disponibile presto

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/